TSR™
Advanced Dungeons & Dragons®
2
LA TORRE FANTASMA
JEAN BLASHFIELD
advanced D&D
PARKINSON
librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

LA TORRE FANTASMA

JEAN BLASHFIELD

copertina illustrata da Keith Parkinson
interno illustrato da Larry Day
tradotto da Eleonora Baron e Saulo Bianco

Edizioni E. Elle

34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628 Fax 772214

Foglio d'Identità

NOME: Carsten Soldar

Età: 24	Classe: Guerriero

Compagni: Flip (ladra) Sulex (chierico)

CARATTERISTICHE

	Carsten (9)	Flip (8)	Sulex (8)
Combattività			
Forza			X
Abilità			
Saggezza	X	X	

ENERGIA VITALE

Carsten 22	Flip 12	Sulex 10
+	+	+
=	=	=

ESPERIENZA

INCANTESIMI DI SULEX

- ☐ Contro - Dolore
- ☐ Contro - Dolore
- ☐ Rivela - Demoni
- ☐ Esorcismo
- ☐ Rivela - Incantesimi
- ☐ Contro - Magia
- ☐ Folgori Magiche
- ☐ Paura
- ☐ Ghiaccio
- ☐ Scongiuro
- ☐
- ☐

IL PERSONAGGIO

In questo libro sei Carsten Soldar, un giovane guerriero accusato ingiustamente di furto e imprigionato dal perfido Conte Lasson. Per riottenere la libertà dovrai penetrare nella temibile Torre Fantasma del Castello di Parcesstar, alla ricerca della favolosa Gemma dello Spirito. Questa pietra, si dice, ha il potere di catturare le anime degli uomini che si avvicinano troppo alla sua fredda bellezza: nessuno è mai uscito vivo dalla Torre Fantasma!
In questa pericolosa missione sarai assistito da due compagni; anche a loro il Conte ha promesso la libertà. Flip è una ladra ma è anche una piccolissima, intelligente ed agile halfling; Sulex è un chierico, e la sua unica occupazione è servire gli dei; la sua abilità negli incantesimi potrà tornarti utile.
Hai promesso che farai del tuo meglio per riportarli indietro vivi. Però sei stato avvertito che uno dei due ha l'ordine di ucciderti, non appena vi sarete impadroniti della Gemma dello Spirito.

IL GIOCO

Il tuo Carsten Soldar sarà diverso da ogni altro, perché sarai tu a crearlo.
All'inizio del libro trovi il **Foglio di Identità** del personaggio: ti servirà come registro dove annotare il comportamento di Carsten e dei suoi compagni.
Questa avventura si può giocare più volte, perciò è meglio scrivere a matita sul Foglio di Identità; o se preferisci puoi ridisegnarlo o fotocopiarlo.
Ora devi completare le identità individuali di Carsten e dei suoi compagni, determinando le loro caratteristiche. Sono già stati scritti il **nome** del tuo perso-

naggio (Carsten Soldar), l'**età** (24 anni) e la **classe** (guerriero). Ora, prima di riempire il resto del foglio, sarà meglio capire come funziona il punteggio; infatti durante il gioco dovrai tenere sempre aggiornate sul Foglio di Identità tre cose: **Energia Vitale**, **Caratteristiche** ed **Esperienza**.

ENERGIA VITALE

Tu, Flip e Sulex possedete una particolare forza, rappresentata dai punti di Energia Vitale. Se il tuo personaggio esaurisce questi punti cessa di esistere, e l'avventura finisce anche se non hai portato a termine la missione.
I personaggi perdono punti di Energia Vitale ogni volta che non riescono a colpire il nemico, gettando i dadi, e vengono invece colpiti da lui: di conseguenza devono sottrarre un determinato numero di punti dalle loro Energie Vitali.
Questo **Danno** viene calcolato mediante il lancio di un dado. Dovrai annotare tutte le variazioni del punteggio di Energia Vitale sul Foglio di Identità.
Carsten Soldar, un guerriero esperto, inizia l'avventura con 22 punti. Hai la possibilità di alzare subito questo punteggio: lancia un normale dado a sei facce e somma il numero ottenuto ai 22 punti, poi annota il totale nella casella «Energia Vitale». Se non sei soddisfatto del risultato, perché hai ottenuto 1, 2, 3 o 4, puoi rilanciare il dado, ma questa volta *devi* accettare il risultato anche se è inferiore al primo. Durante il gioco, non cancellare il punteggio iniziale dell'Energia Vitale: ti serve ogni volta che un personaggio viene «risanato», cioè quando recupera punti: un personaggio infatti non può mai superare il proprio punteggio iniziale di Energia Vitale.

Ora ripeti le operazioni per i tuoi compagni; Flip ha 12 punti, Sulex 10. Anche per loro lancia un dado, o eventualmente lancialo due volte e segna i totali ottenuti sul Foglio di Identità.
Dovrai cercare di conservare il più possibile i punti di Energia Vitale: da loro dipende l'esistenza dei personaggi. Durante il gioco avrai la possibilità di rialzare il punteggio con i dadi, grazie a speciali colpi di recupero senza però superare il valore iniziale segnato sul Foglio di Identità.
Tu, Carsten, hai promesso di proteggere la vita dei tuoi compagni: quando l'Energia Vitale di Flip e Sulex scende sotto i 7 punti, puoi decidere di non farli combattere. Invece tu non puoi mai rifiutare un duello o una prova, ma la tua promessa è valida finché non troverete la Gemma dello Spirito: da quel momento uno dei due cercherà di ucciderti.

CARATTERISTICHE

Ora devi determinare le Caratteristiche dei tuoi personaggi.
Questi punti aumentano le probabilità di successo, e vengono sommati di volta in volta al risultato di un lancio di dadi. In questa avventura, Carsten ha 9 punti che tu puoi dividere a piacere tra le diverse Caratteristiche; ciascuna di esse deve avere almeno un punto.
Flip ha 8 punti; dividili in modo che l'Abilità abbia il punteggio più alto mentre, viste le sue dimensioni, la Forza avrà il più basso.
Anche Sulex ha 8 punti. Ricorda che è un chierico, quindi avrà bisogno di molta Saggezza per i suoi in-

cantesimi; l'Abilità invece, avrà il punteggio più basso.
Ogni personaggio ha solamente tre Caratteristiche: Carsten e Flip non hanno la Saggezza, mentre Sulex non ha la Forza. Questo non significa che sono privi di queste doti, ma che ai fini del gioco esse non sono rilevanti per questi personaggi.
Le Caratteristiche sono: **Combattività**, **Forza**, **Abilità** e **Saggezza**.

Combattività

Questo punteggio determina le probabilità di vincere contro un avversario: durante la lotta lancia due dadi e somma il risultato alla Combattività. Se il totale ottenuto è uguale o maggiore al valore richiesto per «colpire» (indicato ogni volta nel testo), il personaggio vince il combattimento.

Forza

Aumenta le probabilità di successo in prove che richiedono forza fisica.
Per usare la Forza, lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio. Se il totale è uguale o maggiore al numero indicato nel testo, ce l'hai fatta.

Abilità

Il punteggio di Abilità aumenta le probabilità di riuscita in imprese che richiedono doti particolari, come ad esempio la destrezza, l'agilità o la rapidità.
Per usarla, lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio. Se ottieni un numero uguale o più grande di quello indicato nel testo, l'impresa è riuscita.

Saggezza

È la qualità fondamentale di Sulex: gli dei, infatti, non gli permettono di fare incantesimi se giudicano la sua scelta poco saggia. Per conoscere il loro giudi-

zio, lancia un dado e sommalo al suo punteggio: se il totale è uguale o maggiore del numero indicato nel testo, la magia farà effetto.

A differenza dell'Energia Vitale, i punteggi delle Caratteristiche non cambiano durante il gioco. Però se cominci un'altra volta l'avventura, puoi provare a modificare le combinazioni e vedere qual è la più efficace.
Se non l'hai ancora fatto, distribuisci i punti di ciascun personaggio fra le sue tre Caratteristiche, e ricorda che la suddivisione dei punti può influire molto sul successo dell'avventura: scegli con saggezza!

ESPERIENZA

Come nella vita reale, l'Esperienza aumenta le possibilità di successo perché ti aiuta a capire la situazione ed immaginarne le conseguenze. Tu, Carsten Soldar, sei il capo del gruppo, l'unico che possiede questo tipo di punti. Lancia un dado per determinare l'Esperienza che possiedi all'inizio della ricerca e prendi nota del risultato. Se ottieni 1, 2, 3 o 4 puoi riprovare, ma la seconda volta *devi* accettare il risultato anche se è inferiore al primo.
Puoi usare l'Esperienza per alzare il punteggio ogni volta che getti i dadi: prima del lancio decidi quanti punti di Esperienza vuoi sommare al risultato, ma bada che i punti utilizzati devono essere cancellati dal punteggio iniziale; sarebbe meglio conservarne il più possibile, perché ti saranno molto utili quando troverai la Gemma dello Spirito! In alcuni punti di questa storia, tuttavia, potrai essere premiato per la tua bravura ed aumentare così i tuoi punti di Esperienza.

COMBATTIMENTO

Nei combattimenti dovrai affrontare avversari umani, ma anche mostri e fantasmi. Per combattere somma il lancio di due dadi alla Combattività del personaggio coinvolto nel duello. Nel testo sarà segnato quanto devi totalizzare per colpire il nemico. La quantità di punti necessaria per vincere è proporzionale alla forza dell'avversario. Se riesci ad ottenerli, vai al paragrafo «vincente». Se invece fallisci, l'avversario colpisce e ti verrà detto quanti punti di Danno devi sottrarre dalla tua Energia Vitale. A differenza del primo libro di questa serie, qui puoi combattere una sola volta il nemico per ogni paragrafo. Una volta persa tutta l'Energia Vitale sei morto, e l'avventura è finita.

INCANTESIMI

Sulex può chiedere agli dei il potere di formulare incantesimi. Per le imperscrutabili ragioni degli dei, non sempre questo è possibile.
Inoltre, Sulex ha scoperto che essi non permettono quasi mai di riutilizzarli se non dopo molto tempo, e quindi gli incantesimi segnati sul Foglio di Identità servono una sola volta; dopo di che vanno cancellati e non puoi ordinare al chierico di formularli ancora, a meno che non siano scritti due volte.

GIOCARE SENZA DADI

Se non hai i dadi puoi usare quelli stampati in alto sulle pagine di destra: apri una pagina a caso e sarà come lanciare due dadi.

Quando ti viene detto di lanciarne uno solo, guarda quello di sinistra; quando ti viene detto di lanciarne due, fai la somma di tutti e due.

Ora i tuoi personaggi, Carsten il guerriero, Flip la ladra e Sulex il chierico sono pronti ad iniziare l'avventura: vai al paragrafo **1**, e buona fortuna!

1

Il carceriere armeggia con la chiave arrugginita, poi la porta della tua cella si apre.
«Ehi tu, vieni fuori! Il Conte Lasson ti vuole vedere!». Si gira e si avvia per il corridoio: «Chissà perché, poi» borbotta.
Lo segui indolenzito, stiracchiando i muscoli che protestano dopo tre giorni di segreta. «Spero che abbiano ancora occasione di protestare» dici fra te.
«Cosa stai farfugliando?» sbotta il carceriere, e solo allora ti accorgi che hai parlato ad alta voce: l'isolamento fa brutti scherzi.
Dietro un angolo il corridoio di pietra si allarga; e per poco non vai a sbattere contro il carceriere che si è fermato davanti a una porticina che si apre in un enorme portone di ferro, incassato nella roccia.
«Tirati indietro, ladro!». Ti sposti mentre apre la porta, e ti fa cenno di passare. Vai al **40**.

2

Vai verso la sedia vicino a Sulex. Proprio quando ti stai sedendo, un violento spostamento d'aria ti ci scaraventa sopra. In un turbinio di colori vedi Flip cadere a terra, spinta da una forza invisibile. Meno male che ero seduto! pensi: il cuscino della sedia ha attutito il colpo. Tutto ritorna alla normalità e la vista ti si snebbia. Alzi lo sguardo e vedi che nel soffitto si è aperto uno squarcio.
Lancia un dado e sottrai il risultato dall'Energia Vitale di Flip, poi vai al **65**.

3

Sfoderi la spada, pronto ad affrontare qualsiasi cosa possa sbucare dall'oscurità davanti a te, e inizi a salire le scale.
Arrivato in cima, ti fermi sul pianerottolo. Le vesti di Sulex proiettano gigantesche ombre sulle pareti della scala, dietro di te, e mentre Sulex e Flip ti stanno raggiungendo, improvvisamente il pavimento cede e precipiti di schiena. Ora sei nella più completa oscurità e continui a precipitare lungo uno scivolo tortuoso.
Tenti disperatamente di recuperare l'equilibrio, ma la velocità con cui stai cadendo te lo impedisce. Dietro di te, un sussulto e poi un grido: prima Flip e poi Sulex fanno la tua stessa fine. Dove stai andando? Finirai improvvisamente contro una parete? Oppure scivolerai in una dimensione completamente diversa? Forse alla fine della tua discesa troverai un mostro, pronto ad ucciderti? O forse lo scivolo non ha fine? Lotti contro il panico, devi assolutamente fare qualcosa per fermarti! Ma anche se ci riesci, come farai ad uscire da questa strana spirale?
Vuoi provare a fermarti **(47)** o vuoi continuare la corsa **(138)**?

4

Lo sguardo della malvagia creatura paralizza i tuoi movimenti. Tenti di chiamare Flip e Sulex che non si sono ancora accorti di cosa sta succedendo, dalla tua gola però esce solo un rantolo. I tuoi tentativi di fare qualcosa cessano improvvisamente. Ormai ti sei tramutato in pietra. Sul volto della donna compare una smorfia di piacere crudele. Rivolgendosi ai serpenti sul suo capo, la medusa sussurra: «Abbiate pazienza, miei cari. Vi occuperete degli altri due».

5

Sferri colpi in tutte le direzioni, cercando di sbilanciare il gigante. La dolorosa ferita alla schiena lo ha inferocito: rotea la sua enorme spada e riesce ad assestarti un colpo fortissimo. Stramazzi al suolo.
Lancia un dado per il Danno e sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale. Assisti impotente ai tentativi di Flip e Sulex di finire il gigante. Somma i loro punteggi di Combattività, ed aggiungi il risultato del lancio di due dadi. Se il totale è 11 o più, vai al **54**. Se è meno di 11 vai al **42**.

6

Muovendosi in punta di piedi, come se volesse diventare ancora più leggera, Flip passa diagonalmente ad un quadrato grigio. Subito vacilla e grida di dolore. Dopo un attimo le fitte scompaiono ed il quadrato diventa bianco. Sottrai 1 punto di Danno dall'Energia Vitale di Flip.
Sconcertato, noti che è passata da un quadrato grigio ad un altro dello stesso colore. Forse questa è la chiave! Vuoi chiederle di spostarsi ancora? Se sì, può avanzare su un quadrato giallo (**149**), muoversi diagonalmente su uno grigio (**165**), o dritto verso di te su uno blu (**301**). Oppure chiedi a Sulex di spostarsi (**55**).

7

Prima riesco ad aprire questo affare, meglio è per tutti noi, pensi. Punti i piedi nel corallo, la botola sotto di te, per avere una posizione più salda. Ruoti la maniglia con tutte le tue forze. Dopo qualche secondo questa si sblocca ed inizia a girare liberamente. Senti che la botola si sta aprendo.
Alzi lo sguardo e vedi due paia di gambe agitarsi freneticamente. L'acqua si sta macchiando di sangue.

Cosa sta succedendo ai tuoi compagni? Sei angosciato, ma c'è ancora una cosa che devi fare prima di risalire.
Col cuore in gola, sollevi un po' la botola. Non c'è risucchio, quindi la pressione dall'altra parte dev'essere la stessa. Con un sospiro di sollievo, la spalanchi completamente vincendo la resistenza dell'acqua.
Ti slanci rapidamente in superficie. Trovi Sulex e Flip che sguazzano tranquillamente nell'acqua, mentre il mostro fugge lasciando dietro di sé una scia di sangue.
«Che diamine gli avete fatto?» chiedi sbalordito.
«Quello che ogni chierico è perfettamente in grado di fare. Ho usato uno Scongiuro che ha tenuto il pesce alla larga» risponde tranquillo Sulex. «Non appena mi sono ricordato la formula».
«Comunque eravamo in grado di attaccarlo» aggiunge Flip.
«Ottimo. Ma adesso faremmo meglio a muoverci. La botola è aperta, seguitemi».
«Ma cosa ci sarà dall'altra parte?» chiede la halfling.
«Non lo so, ma spero che ci conduca alla fine di questa ricerca».
Cancella lo Scongiuro dagli incantesimi di Sulex e vai al **28**.

8

Alla fine della scala vi trovate in un'enorme sala piena di luce. Camminate su un terriccio umido e caldo da cui spunta una vegetazione lussureggiante. Alcuni alberi toccano il soffitto, una decina di metri sopra di te. Il clima è tropicale. Senti il sudore colare giù per la schiena sotto la giubba di cuoio.
«Uff! E noi che ci lamentavamo della nebbia!» esclama Sulex, slacciandosi il mantello.

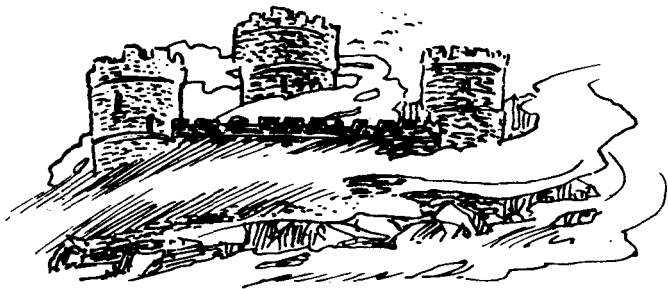
«Non si vede nient'altro che giungla. Come facciamo a sapere qual è la direzione giusta?» chiede Flip.
Il fogliame, divenuto impenetrabile, nasconde il soffitto. Con una certa sorpresa, scorgi un'apertura sul lato nord della radura in cui ti trovi.
«Quello laggiù mi sembra un sentiero» indichi ai tuoi compagni; «proviamo a seguirlo» (**236**).
«Che ne diresti invece di ritrovare l'orientamento?» suggerisce Flip. «Uno di noi potrebbe salire su un albero» (**49**).

9

Flip passa avanti e lancia un'occhiata. «Niente!» esclama sorpresa. Anche Sulex si affaccia a guardare. «Non c'è nulla qui, all'infuori di una scala . . . e parecchie ragnatele».
Rompendo le ragnatele con la spada, metti dentro la testa e guardi in giù. Una spirale di gradini si perde nell'oscurità sotto di te. Lo stesso spettacolo ti si presenta quando volgi lo sguardo verso l'alto. «Non abbiamo luce!» esclami, «le nostre armi saranno inutili al buio!».
«Veramente, qualcuno ci aveva già pensato» dice Sulex; solleva la nodosa mazza di quercia e mormora alcune parole che non riesci ad afferrare. Ad un tratto la cima del bastone comincia ad emanare una piccola, limpida luce.

«Chissà che arie si darà adesso» borbotta Flip.
«Almeno ora si vede qualcosa» ribatti, ma subito ti concentri sulla scelta che hai di fronte. Solo due alternative: puoi salire (**235**) oppure scendere (**155**) la scala a chiocciola.

10

Cerchi disperatamente la scatoletta nella tua bisaccia, la prendi in mano e aspetti.
Col cuore in gola, osservi l'orlo della veste che si avvicina. Sollevi di scatto la scatola davanti agli occhi; la veste si ferma e senti un gemito strozzato. Quando ti arrischi ad alzare gli occhi, di fronte a te vedi la medusa, pietrificata dal suo stesso malefico sguardo.
Flip attraversa lentamente la radura. «L'abbiamo scampata bella!» esclama spaventata. «Da quella parte ci sono solo altri sentieri uguali a questo».
Vai al **343**.

11

La luce mortale ti colpisce ed un dolore lancinante scuote ogni fibra del tuo corpo strappandoti un grido.

Lentamente, ricominci a distinguere gli oggetti: ogni cosa, la pelle, le armi, gli abiti sono adesso di un bianco spettrale. Ma sei ancora vivo!
Vai al **56**.

12

È inutile lottare: stai cadendo, trascinato dalla forza invisibile, in un mare verde e salato. Un oceano! Forse sei riuscito a rientrare in quell'universo reale che temevi perduto per sempre. Ma ti rendi improvvisamente conto che c'è qualcosa che non va: la forza ti aveva sollevato verso l'alto, mentre adesso il mare è sotto di te. No, sei ancora nella Torre Fantasma.
Dopo la terribile stanza di fuoco, quest'oceano sembra incredibilmente tranquillo e luminoso. C'è una piccola isola sul lato nord della stanza circolare. Vedi anche una grande barriera corallina, appena sotto la superficie. La vista del bastone di Sulex che galleggia accanto a te, ti strappa un sorriso.
«Carsten!» smetti di perlustrare la stanza con lo sguardo e ti volti: Flip e Sulex stanno nuotando vicini. Il chierico è nei guai: il mantello inzuppato d'acqua lo sta trascinando giù.
Tenti di raggiungerli, nonostante che il peso dei vestiti ti renda difficile i movimenti.
Per vedere se sei in grado di aiutare Sulex, lancia un dado e somma il risultato ai tuoi punteggi di Forza

ed Abilità. Se il totale è 9 o più, vai al **210**. Se è meno di 9, vai al **45**.

13

Immerso in cupe riflessioni, perdi la cognizione del tempo. Vi fermate ai piedi di uno sperone roccioso. Oltre le cime degli alberi, e la spessa nebbia che avviluppa la collina, si intravedono le rovine del Castello di Parcesstar. Le due torri laterali, diroccate, formano un tutt'uno con la roccia. Tra di esse si percepisce a tratti l'immagine incerta di una terza torre: La Torre Fantasma! pensi, mentre l'inquietudine ti assale.
«Da qui proseguite soli» dice il capo delle guardie, «lasciate i cavalli. Noi resteremo qui a guardare mentre salite al castello. Voglio essere sicuro che ci entriate veramente».
«Sicuro» commenta sarcastica Flip, «la vostra premura è davvero commovente!».
Continui a fissare le torri chiedendoti come diavolo hai fatto a cacciarti in questo guaio.
Scendi da cavallo, controlli le provviste e ti incammini lungo il sentiero tortuoso, guardandoti intorno. A quanto pare c'è un solo ingresso al castello, chiuso da un'inferriata in cattivo stato. Getti un'occhiata all'interno: l'ampio cortile ingombro di macerie appare buio nonostante il sole pomeridiano. Proprio il posto giusto per iniziare questa maledetta impresa!
Cerchi di scacciare i cattivi presentimenti. «Quel cancello non mi convince, ma non vedo altre alternative».
«Da qui o da un'altra parte, non credo faccia una gran differenza» dice Flip.
L'inferriata è sostenuta da una sola catena: è sufficiente spingerla per aprire un varco e passare dall'altra parte. Vai al **119**.

14

Sei nel primo settore, accanto alla scala da cui sei arrivato. Improvvisamente un raggio di luce accecante taglia l'aria. Lancia un dado. Se ottieni 1, vai al **94**; 2, **298**; 3, **197**; 4, **246**; 5, **105**; 6, **223**.

15

Mandi Flip e Sulex a destra e ti avvii in direzione opposta.
Procedi con cautela lungo il sentiero quando con la coda dell'occhio percepisci un movimento: alzi lo sguardo e vedi che la statua del gigante si sta animando.
«Attenti! Il gigante è vivo!» gridi ai tuoi compagni.
Il gigante solleva un macigno e si prepara a lanciartelo contro, quando nota la presenza di Flip e Sulex. Dopo un attimo di perplessità si gira di nuovo verso di te.
«Continuate a camminare!» gridi ai tuoi compagni. «Approfittiamo della sua indecisione». Vi spostate rapidamente verso la piattaforma centrale: l'avete quasi raggiunta, quando il gigante si decide e lancia, ma sbaglia il colpo ed il masso finisce tra le fiamme. Vai al **233**.

16

La strana pietra che frana verso di te non è una pietra! Vedi una bocca piena di denti affilati e due zampe ripugnanti e rugose avventartisi contro.
Lancia due dadi e somma il risultato alla tua Combattività. Se il totale è 11 o più, vai all'**80**. Se è meno di 11, vai al **199**.

17

Il raggio mortale colpisce il settore in cui ti trovi. Lancia due dadi. Se il risultato è minore o uguale

alla tua Energia Vitale, vai all'**11**. Se il risultato è maggiore, vai al **32**.

18

Flip ha mancato il mostro e ha colpito te. Senti gli artigli affondare nel tuo collo e pensi che ormai neppure le arti magiche di Sulex ti potranno salvare.

19

«Penso che farei meglio ad avvisarti prima...» dice il chierico, esitante.
«Avvisarmi di cosa?».
«Di solito una fiala è sufficiente per quattro persone, ma a volte basta appena per due». La frase si perde in un mormorio.
«Come facciamo a saperlo prima?».
«Non è possibile: viste da fuori le fiale sono identiche».
«Voglio esplorare quella barriera corallina, quindi berrò per primo. Flip, tu che nuoti bene, berrai per seconda. Se ce ne sarà ancora, potrai berne anche tu, Sulex, altrimenti resterai in superficie mentre noi esploriamo il fondo».
«Grazie» dice il chierico, con aria offesa.
Lo ignori e bevi un sorso di pozione, dolce ed oleosa. Guardi nella fiala per capire quanta ne rimane, ma non ci riesci.
La passi a Flip che beve rapidamente storcendo la bocca e porge la fiala a Sulex.
Lancia due dadi. Se il risultato è 9 o più, vai al **330**. Se è meno di 9, vai al **283**.

20

Vieni colpito dalla luce bianca ed un grido ti sfugge dalle labbra. Quando recuperi i sensi, ti guardi e sus-

sulti: la tua pelle, i tuoi vestiti e le tue armi sono adesso completamente bianchi.
«Fatemi uscire vivo di qui!» implori gli dei. Se sei solo, vai al **56**. Se Sulex e Flip sono con te, vai al **31**.

21

Hai aspettato troppo. Cerchi di aggirare il soldato, che però è più rapido e ti fa lo sgambetto con la spada. Cadi lungo disteso nella polvere, lo senti avvicinarsi e dire: «Dove credevi di andare?» e subito dopo ti stordisce colpendoti con l'impugnatura della spada.
Riprendi conoscenza in quella che sembra una sala d'armi, circondato da molte guardie. I tuoi compagni sono seduti a gambe incrociate sul pavimento: Sulex apparentemente immerso in meditazione, Flip semplicemente annoiata. Il chierico ti guarda quando si accorge che sei rinvenuto, e una delle guardie chiede tranquilla: «Ora sei disposto a sceglierti l'equipaggiamento?».
Con il tuo tentativo hai rimediato solamente un atroce mal di testa. Lancia un dado per stabilire il Danno e sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale. Vai al **290**.

22

Opponi resistenza con tutte le forze all'energia invisibile che ti sta trascinando verso l'apertura.
Somma i punteggi della tua Abilità e Forza al risultato del lancio di un dado. Se il totale è maggiore o uguale a 9, vai al **344**. Se è minore di 9, vai al **12**.

23

Il raggio di luce attraversa il settore a sinistra dei corpi ormai senza vita di Flip e Sulex. Almeno, hanno chiuso con questa assurda ricerca..., pensi. Ma se non ti muovi, potresti fare la stessa fine! Vai al **56**.

24

Procedi a stento verso la barriera corallina, sperando di trovare una via d'uscita da questa distesa d'acqua. Mentre nuoti, ti sembra di scorgere in lontananza un'ombra enorme che si avvicina. Chiedi a Sulex di tenere d'occhio la situazione in superficie e ti immergi nuovamente. All'inizio sei così eccitato dal fatto di poter respirare sott'acqua che non riesci a pensare ad altro, ma un grosso disco di metallo lucido che si intravede tra le alghe ondeggianti attira la tua attenzione. Lo indichi a Flip e vi avvicinate per esaminarlo. Ha un diametro di quasi un metro e mezzo e al centro c'è una piccola maniglia rotonda. Non è un semplice disco di metallo appoggiato sul fondo: è una botola!

Emozionato, fai un cenno a Flip e risali in superficie: «È un passaggio! Finalmente possiamo andarcene di qui!». Anche Sulex ti ha sentito.

«Ma la botola è sul fondo» obietta Flip. «Non andremo a finire di nuovo nella stanza di fuoco?».

«No! Non ricordi che qui tutto è a rovescio? La stanza di fuoco è in basso, ma quello che ti sembra il fondo del mare è il soffitto di questa stanza, quindi se passiamo la botola andiamo verso l'alto».

Un grido di Sulex ti interrompe: se il chierico non ha ancora usato il Rivela-Incantesimi vai al **62**, altrimenti vai al **205**.

25

«Attraversiamola insieme». Offri la tua mano al chierico.

Sulex riflette un attimo, preoccupato, poi la stringe. Contate fino a tre ed iniziate a correre.

Non ce la faremo, pensi, e all'ultimo momento alzi le mani davanti al viso.

Le senti affondare nella cortina, attraverso i fili variopinti, come se fosse di burro. Sulex è ancora al tuo fianco.
Lancia un dado ed aggiungi il numero ottenuto alla tua Abilità. Se il totale è maggiore o uguale a 6, vai al **224**. Se è minore di 6, vai al **176**.

26

Il problema di come oltrepassare la cortina fa svanire ogni vostra paura. Cauti, vi avvicinate alla strana barriera colorata per esaminarla e scoprite che cede un po' quando esercitate una lieve pressione: riesci a far passare la spada ed anche il braccio.
«Forse, se prendiamo una buona rincorsa, riusciamo ad attraversarla» suggerisce Flip.
«Prova tu che hai la testa dura!» ironizza Sulex.
Flip gli lancia un'occhiata sprezzante, poi si gira verso di te: «Che ne pensi, Carsten?».
«C'è un incantesimo che possa funzionare in questa situazione?» chiedi.
Il chierico si fa pensieroso: «Potrei tentare con un Contro-Magia ma gli dei non mi hanno mai permesso di usarlo prima d'ora e anche adesso non so se me lo lasceranno fare».
Vuoi che Sulex tenti il suo incantesimo (**114**) o che Flip cerchi di oltrepassare la cortina (**262**)?

27

Vi immergete insieme e nuotate verso la botola. Sotto le vostre mani, la maniglia gira facilmente. Trattieni il respiro per paura che uno sbalzo di pressione tra i due lati crei un violento risucchio. La botola si apre senza problemi: avete finalmente trovato un varco per uscire da questo pericoloso mondo d'acqua. State per passare quando l'ombra di un gigantesco pesce si proietta su di voi. Vai al **28**.

28

Spingi Sulex ed entri nel passaggio. È un cunicolo di pietra pieno d'acqua. Mentre lo percorri, provi la stessa sensazione di disorientamento di quando eri piombato nello strano mare. Ti trovi ancora una volta in superficie, con Flip e Sulex accanto.
«Ora siamo di nuovo nel verso giusto» dice il chierico.
Reggendoti a delle maniglie metalliche infisse nelle pareti risali il pozzo. Sbuchi in una stanza esagonale, completamente bianca. Mentre ti guardi intorno, un raggio di luce abbagliante guizza dal centro della stanza e colpisce la parete di fronte a te. Per qualche istante resti accecato. Guai se il raggio ti colpisse direttamente!
Il diametro di questa stanza è circa la metà di quello del primo locale della torre. Nel centro, sospesa a mezz'aria, ondeggia una gemma bianca e opaca, grande quasi quanto il pugno di un uomo: la Gemma dello Spirito!
L'oggetto della tua ricerca cattura completamente la tua attenzione, finché: «Ehi, fatti in là e lasciaci passare!» grida Sulex.
Muovendoti, scopri che il pavimento della stanza esagonale è diviso in sei settori di diverso colore.
Ora ti trovi nel settore 1. Vuoi muoverti in senso antiorario e passare al settore 2 (**336**), 3 (**268**), 4 (**229**), 5 (**39**) o 6 (**115**)? Attento: prendi nota di tutte le volte che vedi il raggio di luce. Questa è la prima.

29

Tolto di mezzo il gigante, vi dirigete in fretta verso il sarcofago di pietra. «Cosa stiamo cercando qui?» chiede Flip che, in punta di piedi, cerca di sbirciarci dentro.
«La Gemma . . . può essere ovunque» ribatti.

Sulex va verso la scala di roccia. «Temo che le cose qui non siano quelle che sembrano» dice. «Questa scala, per esempio!».
«Che significa?».
«Non è una scala».
«Cosa?». Corri verso quella che credevi una via d'uscita da questo posto lugubre. La scala a chiocciola è solo un mucchio di pietre colorate, un'interessante scultura che si perde nella foschia verso l'alto.
«E ora che si fa?» chiede Flip.
«Qui non possiamo restare. Deve per forza esserci un passaggio per la stanza superiore!».
Perlustrate attentamente lo spazio intorno a voi alla ricerca di un segno che indichi una via d'uscita. Niente!
Forse non è la torre giusta ed avete imboccato un percorso sbagliato? O forse il passaggio verso l'alto è scomparso? La risposta è senza dubbio no!
«C'è soltanto una soluzione». Due facce preoccupate si girano verso di te: i tuoi compagni non vorrebbero sentire quello che stai per dire.
«Possiamo solo uscire da quel buco».
Sulex osserva sconsolato il soffitto e sospira: «Almeno potrò recuperare il mio bastone».
Anche se non sei del tutto sicuro di quello che stai per fare, vai verso la piattaforma centrale. La forza misteriosa cattura te ed i tuoi compagni e vi trascina verso l'alto come piume. La pressione ti prende allo stomaco e ti blocca il respiro. Attraverso il soffitto, venite sospinti in un cunicolo simile a quello ai piedi della torre. Vai al **12**.

30

Sguaini la spada ed accorri in suo aiuto. Affondi la lama nel corpo del mostro che si rivolta inferocito contro di te. La sua ferita però è troppo profonda e

cade riverso con il ventre insanguinato, mentre la pozza scarlatta del suo sangue si allarga sull'erba. Vai al **35**.

31

Il chierico e Flip ti raggiungono. Vi muovete tenendo gli occhi bassi per evitare l'accecante luce della Gemma dello Spirito.
«Come facciamo a prenderla?» dice Flip. «Sembra sostenuta da una forza, e . . . sinceramente non vorrei metterci le mani!».
«Nemmeno io, ma siamo qui per questo». Chiedi a Sulex se è in grado di percepire un incantesimo attorno alla gemma.
Il chierico solleva il talismano verso la Gemma dello Spirito e prega. «Nessun incantesimo può funzionare qui, Carsten».
«Forse potrei provare ad afferrarla» (**280**).
Flip suggerisce: «Perché non fai scorrere la tua spada attorno alla gemma? Forse c'è qualcosa di invisibile che la sostiene» (**48**).

32

Il raggio mortale ti colpisce: vieni sopraffatto da un dolore insopportabile. L'ultima cosa che senti è un senso di lacerazione: come quelle di Sulex e Flip, la tua anima sta uscendo dal corpo, attratta inesorabilmente dalla gemma.

33

Osservi Sulex fasciare le ferite e rifletti sul suo comportamento di poco prima. Chiedi sospettoso: «Sulex, dimmi una cosa: perché non hai mosso un dito per aiutarmi?».
Il chierico ti lancia un'occhiata offesa, poi risponde tranquillamente: «Perché tu non me l'hai chiesto».

Sei sconcertato dalla semplicità della sua risposta, ma ha ragione: i tuoi compagni si aspettano degli ordini precisi. Vai al **51**.

34

All'ultimo momento ti scosti ed i denti affilati mancano la presa. Eppure dopo un attimo provi un dolore insopportabile, come se centinaia di aghi ti trafiggessero. L'acqua salata brucia la tua pelle.
Anche Flip e Sulex sembrano in difficoltà.
«Cosa è stato?»
«Un ... un chierico malvagio. Il mio incantesimo non ha funzionato» risponde Sulex con voce strozzata.
Somma i vostri punteggi di Combattività al risultato del lancio di due dadi. Se il totale è 14 o più, vai al **321**. Se è minore di 14, vai al **185**.

35

Disorientato, osservi i sentieri che hai di fronte. Apparentemente non c'è alcuna differenza tra quello che va verso nord (**244**) e quello che piega a sud (**132**).

36

«Da questa parte sembra più sicuro» dice Flip accostandosi al muro.
Ancora una volta non succede nulla e il quadrato diventa bianco. In questo modo però, non si avvicina alla porta. Puoi chiederle di continuare diagonalmente su un quadrato grigio (**43**) o mandarla dritta verso la porta su di un quadrato blu (**250**).

37

Tenti di recuperare l'equilibrio afferrando il braccio di Sulex. Il chierico tende i muscoli cercando di sor-

reggerti, ma è un uomo di pensiero, non di azione: precipitate entrambi nel mare di fuoco. Non avrei mai dovuto raccogliere quel borsellino . . . è il tuo ultimo pensiero.

38

Scansi il colpo e la lama ti sfiora la spalla. Gli tiri un calcio allo stomaco e corri alla ricerca della spada. Dopo un po' la vedi, a circa 15 metri da te, vicino ad un'altra statua ancora immobile.
Riuscirai a prenderla prima che il mostro recuperi le forze? Lancia un dado e somma il risultato al punteggio della tua Abilità. Se ottieni 4 o più, vai al **192**. Altrimenti vai al **279**.

39

Sei nel settore 5, non lontano dalla scala da cui sei arrivato. Improvvisamente un intenso raggio di luce colpisce la parete. Lancia un dado. Se ottieni 1, vai al **129**; 2, **298**; 3, **197**; 4, **166**; 5, **260**; 6, **223**.
Se Flip e Sulex sono passati al settore 4 e con il dado hai ottenuto un 4, vai al **246**.

40

Dal lugubre corridoio di pietra passi ad una stanza luminosa e calda. Un fuoco brucia nel camino, pesanti stendardi ornano il soffitto. Ti porti al centro della stanza calpestando il soffice tappeto: una sensazione strana per te, abituato alle strade fangose. Sei sorpreso di trovare una stanza così accogliente a poca distanza dalle segrete.
Un uomo piccolo e snello, grigio di barba e di capelli, è seduto vicino ad un pesante tavolo intarsiato. Il Conte! La sua vestaglia damascata si addice al lusso dei mobili di questa stanza.

«Se la tua ispezione è terminata» dice con voce sarcastica, «vorrei passare a questioni più urgenti. Puoi guardare quanto vuoi, comunque, ma non toccare niente, ladro!».
«Non sono un la . . .».
«Silenzio!». L'uomo balza in piedi, fremente di rabbia. «Sei un ladro, ti hanno colto sul fatto, con il borsellino della Contessa tra le mani». Indietreggi, spaventato dalla sua furia. Cerchi di protestare: «Veramente io l'ho soltanto trov . . .».
«Basta!» ti interrompe di nuovo. Strano che un uomo così piccolo abbia una voce tanto potente, pensi. Ancora più strano per te sentirti chiamare ladro.
Tre giorni fa: stai cavalcando nel bosco, quando uno strano luccichìo tra l'erba attira la tua attenzione. Trovi un bellissimo sacchetto intessuto di fili dorati che non è stato perso da molto tempo: è ancora asciutto. Tenendo il cavallo per le briglie, cammini osservando il terreno alla ricerca di tracce. Improvvisamente tre uomini ti sbarrano il passo.
«Eccolo, il furfante!».
«Stavamo cercando proprio te!».
C'era qualcosa di innaturale in tutto ciò, sembrava che quegli uomini recitassero una parte.
Uno dei tre ti lega rapidamente le mani dietro la schiena e ti spinge: «Forza! Il Conte ti sta aspettando!».
Ma il Conte non doveva avere troppa fretta, perché sei rimasto a marcire per tre lunghi giorni in una segreta.
Ora che ce l'hai di fronte, poco disposto ad ascoltare la tua versione dei fatti, ti senti soffocare dalla rabbia.
Cosa vuoi fare? Se decidi di aggredire il Conte, vai al **311**. Se invece vuoi discutere con lui, vai al **162**.

41

Con un grido stridulo la creatura si getta su Flip, trascinandola a terra. Tra le mani della tua compagna vedi brillare lo stiletto.
Lancia un dado e somma il risultato all'Abilità di Flip. Se ottieni 10 o più vai al **148**, altrimenti vai all'**88**.

42

Il gigante si gira di scatto, con la spada abbassata. Flip e Sulex non riescono a schivare il colpo: la lama affilata li colpisce in pieno. Ora è il tuo turno: dopo aver preso le armi, il gigante ti afferra e ti scaraventa nel fuoco.

43

«Allora Sulex, che fine hanno fatto i tuoi trucchi?» Flip si trova adesso accanto al chierico.
«Vai avanti, sbruffona» borbotta Sulex.
«Uh, che fretta!». Passa in diagonale ad un altro quadrato grigio e subito cade a terra contorcendosi dal dolore. «Devo ringraziare te, chierico?» Flip si rialza mentre il quadrato diventa bianco. Sottrai un punto di Danno dalla sua Energia Vitale.
«Finché mi sono mossa in avanti non è successo nulla. Ora vado dritta fino alla statua!» e senza un attimo di esitazione attraversa la stanza di corsa: i quadrati al suo passaggio diventano bianchi. Vai al **55**.

44

Un lupo mannaro ti ha raggiunto. Rotoli via velocemente tirandoti dietro la spada. Il mostro solleva l'ascia pronto a spaccarti la testa. Eviti il colpo e la lama si conficca nel pavimento: adesso è vulnerabile. Balzi in avanti e gli pianti la spada nel petto; con un grido di sorpresa, vacilla e stramazza al suolo.
I tuoi compagni sono riusciti a indebolire il loro avversario. Il chierico lo colpisce ripetutamente con il bastone, impedendogli di rialzarsi. Flip intanto lo ferisce alla testa con lo stiletto.
Corri verso di loro, ma il mostro è già crollato a terra in una pozza di sangue. Vai al **184**.

45

Quando finalmente lo raggiungi, il chierico è ormai sott'acqua. Lo afferri per le braccia e cerchi disperatamente di sollevarlo, ma i vestiti inzuppati ostacolano tutti i tuoi tentativi.
«Fai qualcosa! Sta affogando!» grida Flip.
L'angoscia che senti nella sua voce ti insospettisce: forse i loro continui battibecchi non sono altro che una recita a tuo beneficio.
Devi far presto: il peso dei vestiti sta trascinando anche te verso il fondo. Afferri Sulex per la tunica e nuoti verso l'isola.
Appena giunto a riva crolli esausto, mentre Flip toglie i vestiti bagnati a Sulex. Il chierico non riprende conoscenza: togli 6 punti di Danno dalla sua Energia Vitale.
Cerchi una fiala di filtro curativo e la fai bere a Sulex. Non ha ancora finito di inghiottirlo che si rialza e comincia a lamentarsi per i vestiti bagnati.
Lancia un dado per misurare l'effetto della pozione ed aggiungi il risultato all'Energia Vitale di Sulex. Vai al **98**.

46

«Non mi pare ci siano differenze tra i due, ma darò un'occhiata» borbotti. Ma il secondo sentiero è uguale al primo.
«Come diavolo faccio a scegliere! Sono identici!» inveisci, anche se sai che Sulex non ha colpa.
Attento, un attimo di distrazione può essere fatale: e tu non ti sei accorto che un altro orangosauro si prepara ad attaccarvi.
Vai al **230**.

47

Allarghi gambe e braccia nel disperato tentativo di aggrapparti a qualcosa ma non trovi appigli. Riesci a rallentare la caduta appoggiando le mani alle pareti finché l'attrito non si fa insopportabile.
Lancia un dado per il Danno alle mani e sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale. Vai al **138**.

48

Estrai la spada e l'avvicini, ma ad un tratto qualcosa la blocca: una forza invisibile protegge la Gemma dello Spirito. Fai scorrere la lama lungo l'ostacolo, disegnando così il profilo di una sfera. Apparentemente non c'è nulla che la sostiene.
Muovendoti in senso orario di tre settori, ripeti l'operazione dall'altra parte della sfera. Anche i tuoi compagni si sono mossi e sono adesso nel settore 4.
Se sei nel settore 1 vai al paragrafo **14**; 2, **336**; 3, **268**; 5, **39**; 6, **115**.

49

Vai verso un albero altissimo lì vicino, ma la fitta boscaglia ti impedisce di raggiungerlo. Cerchi di tagliare i rami con la spada.

Mezz'ora dopo, con le braccia a pezzi, non sei avanzato di un metro. Non puoi far altro che tornare sui tuoi passi e dirigerti verso il sentiero.
Vai al **236**.

50

Alla debole luce del bastone di Sulex, vedi diverse statue di lupi mannari. Tenti di aggirare quella che hai di fronte quando senti il grido di Flip: «Attento!».
Diverse paia d'occhi verdi e malvagi brillano nell'oscurità. Una delle statue sta cambiando colore... poi un'altra! Cominciano ad avanzare verso di voi: sono alti più di due metri ed impugnano pesanti asce da guerra. Guardi i tuoi compagni: vicino a quei mostri sembrano terribilmente piccoli e indifesi, ma per il momento non puoi aiutarli.
Lancia due dadi e somma il risultato alla tua Combattività. Se il totale è uguale o maggiore di 11, vai al **44**. Se è minore di 11, vai al **204**.

51

Sei di nuovo di fronte alle macerie: «Forza, finiamo il lavoro».

Ma hai appena finito di parlare che il mucchio frana di nuovo. Indietreggi per non farti travolgere e guardi costernato i sassi che bloccano la scala.
«Tanto lavoro per niente!» esclama Sulex.
Vuoi riprovare a togliere i sassi (**85**), o lasci perdere e scendi nel sottosuolo (**155**)?

52

Sulex aspetta immobile. Il vampiro di fuoco è ormai così vicino che sente le sue ali sulla faccia. Alza il bastone e colpisce, ma sbaglia mira e perde l'equilibrio. Il vampiro inferocito riparte all'attacco avvolgendo completamente il chierico nelle fiamme. Lancia un dado per il Danno e sottrai il risultato dall'Energia Vitale di Sulex.
Accorri in suo aiuto: hai promesso che farai di tutto per riportare i tuoi compagni indietro sani e salvi. Lancia due dadi e somma il risultato alla tua Combattività. Se hai ottenuto 11 o più, vai al **220**. Con meno di 11 vai al **76**.

53

Ti prepari alla lotta, scoraggiato dalle dimensioni della creatura, e sguaini la spada: con due armi forse potrai farcela.
La bestia ti è quasi addosso, vedi i suoi denti enormi; ti immergi sperando che il suo stesso slancio la trascini lontano, ma il piano fallisce: con entrambe le mani occupate, non riesci a tuffarti. Senti i denti della creatura affondare nella carne. Lancia un dado per il Danno causato dal morso ed aggiungi 2 punti di Danno per le ferite magiche. Sottrai il totale dalla tua Energia Vitale.
Cerchi di riprendere fiato e resti un po' in superficie, ma qualcosa ha stretto il tuo piede e ti trascina sotto.
«No, per gli dei!».

Ma è Flip: «Sbrigati Carsten. La botola è aperta». Vai al **28**.

54

Il gigante si gira di scatto, ma la piccola halfling si piega e la spada passa sopra la sua testa. Con un colpo di mazza ferrata, Sulex riesce a spezzare la lama. Il gigante è preso alla sprovvista: fissa stupito l'elsa della sua spada e Flip ne approfitta per pugnalarlo di nuovo. Anche Sulex gli è addosso e lo tempesta di colpi.

Ti rialzi, afferri la spada e con un'ultima stoccata finisci il gigante. Siete tutti e tre senza fiato: «Spero di non incontrarne un altro così grosso. Non so se ce la farei!» sbotta Flip. Vai al **29**.

55

«A quanto pare, se si va dritti non succede niente» osservi. «Sei fortunato, Sulex: puoi arrivare fino a quella porta laggiù».

«Ci provo» risponde il chierico. Salta oltre un quadrato grigio, direttamente su uno verde: appena tocca quest'ultimo, crolla a terra gridando. Ben presto il quadrato diventa bianco ed il chierico si rialza, pallido. Sottrai 1 punto di Danno dall'Energia Vitale di Sulex.

«Non capisco. Con Flip aveva funzionato».

«Ma io non sono Flip!» esclama Sulex indignato.

Qual è la prossima mossa del chierico? Deve continuare diritto, ma spostandosi di 1 solo quadro (**135**) o spostarsi in diagonale su un quadrato verde (**314**)?

56

La Gemma dello Spirito è ancora lì a mezz'aria. Ora sai che una sfera magica ed invisibile la protegge e la tiene sospesa.

L'unica cosa da fare, pensi, è provare a romperla. Sollevi la spada e colpisci con tutte le tue forze il punto in cui credi si trovi la sfera. Il fragore che senti ti fa capire che l'hai centrata: lancia un dado per il Danno alla sfera. Ad un tratto un violento dolore scuote il tuo corpo.
Inorridito, comprendi che c'è un legame tra te e la sfera: ogni volta che la colpisci, danneggi anche te stesso. Adesso il problema è: chi di voi due resisterà più a lungo?
Vuoi usare l'amuleto e tornare indietro, abbandonando la Gemma dello Spirito (**282**)? O vuoi continuare a rischio di fallire e sapendo che la luce mortale potrebbe colpire ancora (**178**)?

57

«Usa le Folgori Magiche, Sulex!».
Velocemente il chierico estrae qualcosa dalla bisaccia e pronuncia una formula magica. Dei sottili raggi rossi si sprigionano dalle sue dita e colpiscono le creature.
«Centro!» esclama Flip. I resti carbonizzati delle bestie cadono vicino ai suoi piedi. Con un leggero sorriso di soddisfazione, Sulex ringrazia gli dei. Cancella le Folgori Magiche dalla lista degli incantesimi di Sulex e vai al **70**.

58

Nella tua mente si formano immagini terribili, senti e vedi cose talmente spaventose che non riesci a . . .
Devi allontanarti di lì! Preso dal panico, getti la spada, la bisaccia con la gemma, tutto, e scappi via sperando di liberare la mente dalla magia del chierico.
Quando sei ormai ben lontano, riprendi il controllo di te stesso e ti guardi intorno: hai perso la strada, solo e disarmato in quella landa desolata. Sai già che le probabilità di uscirne vivo sono pochissime . . .

59

Con uno sforzo sovrumano distogli lo sguardo dalla medusa. Senti il suo grido di rabbia ed un rumore di passi che si avvicinano, ma non osi guardare.
Se durante la tua ricerca hai raccolto una scatoletta d'argento lucido, vai al **10**. Se non l'hai trovata dovrai affrontare la medusa tenendo gli occhi bassi: sarà molto difficile. Lancia due dadi e somma il risultato alla tua Combattività. Se il totale è 11 o più, vai al **121**. Se è meno di 11, vai al **182**.

60

«Flip, Sulex, state lontani dalla sua bocca!».
Il bestione nuota verso di te, le fauci spalancate. Ti immergi velocemente per evitarlo, riesci ad afferrargli la pinna pettorale e lo pugnali selvaggiamente.
Quando riemergi, la piccola halfling è scomparsa. «Flip!».
«Sta arrivando di nuovo!» grida Sulex eccitato.
Il pesce balza fuori dall'acqua: c'è Flip sulla sua schiena! Con una mano si tiene ben salda alle pinne dorsali, mentre con l'altra colpisce ripetutamente il mostro. Quando il pesce si rituffa ti aspetti che venga sbalzata via, ma non molla la presa e continua a tempestare la bestia di colpi.
I secondi scorrono lentamente: ad un tratto Flip sbuca fuori ansimante. Il pesce, piuttosto mal ridotto, si allontana trascinato dalla corrente.
«Ce l'abbiamo fatta!» grida Sulex.
«Abbiamo? Noi? Strano, non mi sembra di averti visto!».
«L'importante» dici «è che ci siamo liberati del pesce. Andiamo sull'isola».
Vai al **104**.

61

La tua rabbia si trasforma in paura. Conosci di fama il Castello di Parcesstar: creato nella notte dei tempi da un vecchio malvagio stregone, le sue mura sono intrise di magia. Ormai restano solo le rovine, ma in certi giorni di nebbia, o nelle notti di luna calante si può distinguere a tratti la sagoma di una torre, o meglio, il fantasma di una torre al centro del vecchio castello. Queste, almeno, sono le storie che hai udito raccontare tante volte.
Il Conte ha visto la tua reazione e sorride. «Carsten vi guiderà nella ricerca: dovete trovare un accesso alla torre centrale del castello. Lì da qualche parte c'è una pietra magica, incredibilmente preziosa e potente». La voce del Conte si addolcisce, accarezza le parole: «La chiamano Gemma dello Spirito, e brilla come se avesse dentro una stella».
All'improvviso tace, poi i suoi occhi si accendono di una luce rapace: «*Voglio quella gemma!* Portatela qui e vi lascerò liberi. Se fallirete, la torre punirà i vostri delitti. Carsten Soldar, tu sei il capo del gruppo: Filippa e Sulex hanno giurato di obbedire ai tuoi ordini. Non puoi però chiedere loro di compiere azioni suicide. Filippa è una ladra, come te, ma molto più abile: riesce a scoprire tutte le trappole, si muove senza dare nell'occhio e sa sfruttare bene la sua piccola taglia. È anche molto esperta nell'uso della mazza ferrata».
Osserva in silenzio la piccola ladra: ti chiedi se per caso i due hanno qualche segreto, ma lo sguardo del Conte si sposta sull'uomo alto e magro.
«Sulex è un chierico». Sorpreso, lo osservi meglio. «Può usare i suoi poteri magici per aiutarti, se farai del tuo meglio per compiere la missione. In caso di combattimento sa rendersi utile col bastone».
Il Conte fa un'altra breve pausa, poi riprende: «La

responsabilità di questa impresa è tutta sulle tue spalle, Carsten Soldar. Ti darò due cose che ti saranno utili».
Prende una piccola scatola d'argento: «Qui dentro ci sono tre ostie magiche: se sei ferito, e Sulex non è in grado di aiutarti, potrai sbrigartela da solo con queste. Inoltre, se trovate la gemma, forse avrete bisogno di allontanarvi in fretta dal castello». Prende dal tavolo un'altra scatoletta e la apre. «Questo è un potentissimo amuleto: basterà che tu lo stringa in mano e ti ritroverai fuori delle mura. Puoi portare anche un'altra persona con te, ma il punto d'arrivo sarà diverso».
«Questo lo tengo io!» esclama Flip.
«No, il responsabile è Carsten. Tocca a lui custodire l'amuleto», e lo lascia cadere nel palmo della tua mano.
«E adesso, fuori di qui. Le guardie vi daranno tutto il necessario».
Vai al **248**.

62

«Attento! Sta arrivando un mostro: è un pesce stregato!» Cancella il Rivela-Incantesimi dall'elenco di Sulex.
Ti volti e vedi un'enorme creatura a forma di manta che si avvicina rapidamente.
Hai intenzione di affrontarla (**256**) o chiedi al chierico di usare qualche sortilegio per proteggervi (**174**)?

63

Osservi sconvolto la strana creatura avventarsi sul chierico. Con il volto contorto dal panico, Sulex tenta di allontanare la bestia con il bastone. Corri in suo aiuto, ma un altro vampiro sta emergendo dal mare di fuoco e si dirige verso Flip sbarrandoti il passo.

Lancia due dadi e somma il risultato alla Combattività di Sulex. Se il totale è uguale o maggiore di 9, vai al **122**. Se è minore di 9, vai al **52**.

64

Il raggio letale illumina il tuo settore. Lancia due dadi. Se il risultato è uguale al punteggio dell'Esperienza che ti rimane o è minore, vai all'**11**. Se è maggiore, vai al **32**.

65

«Da dove salta fuori quel buco?» dice Flip stupita.
«Alza la luce, Sulex» ordini. Il chierico solleva il bastone verso l'apertura e la luce fioca rischiara il soffitto: è il pavimento di una nuova torre!
«Abbiamo già visto entrambe le torri. Questa qui non è nessuna delle due» rifletti ad alta voce.
«Forse ciò che è sopra di noi non si può vedere in condizioni normali» la voce di Flip è terribilmente seria.
«Vuoi dire che è la Torre Fantasma?».
L'unica risposta che ottieni è un'occhiata preoccupata.
«Sulex, puoi usare un incantesimo per farci uscire di qui?».

«No! Non ricordi? Abbiamo già scoperto che su queste mura metalliche i miei incantesimi non funzionano».
«Allora non ci resta che salire». Guardi attraverso l'apertura, ma riesci a distinguere solo l'inizio di un camino di pietra lavorata che si perde nell'oscurità, e un paio di maniglie di metallo infisse nella roccia.
«Sono sicura di farcela, ma tu avrai bisogno d'aiuto, Carsten. Sarò io a darti una mano stavolta!» Flip inizia ad arrampicarsi lungo il camino.
Ora che stai per entrare nella Torre Fantasma, le parole dello stalliere riecheggiano nella tua mente: «Uno dei due ti ucciderà!».
Ti fidi (**75**) oppure no (**130**) dell'aiuto di Flip?

66

Alzandosi in punta di piedi, Flip cala la mazza ferrata sulla sfera con tutte le sue forze.
Improvvisamente il suo sguardo soddisfatto si spegne e la piccola halfling crolla a terra, morta: il Danno era troppo alto.
Forse Flip era tua nemica, ma la sua morte ti addolora profondamente. Se la sfera non si è ancora rotta, ritorna al **284**, dove tu e Sulex continuerete a colpirla. Se anche Sulex è morto devi andare avanti da solo. Se la sfera si è rotta con l'ultimo colpo di Flip, vai all'**89**.

67

Meglio dividere il gruppo. Osservi i tuoi compagni prima di comunicare la tua decisione: Sulex sta guardando il gigante. Lo sgomento gli ha fatto dimenticare il bastone a terra.
«Perché non fai qualcosa con i tuoi incantesimi, tanto per cambiare?». Flip tira una gomitata al chierico.
Sulex sogghigna: «Non mi sembra che te la stia cavando meglio con le tue trappole».

«Ecco . . . almeno ne ho trovate un bel po'». Flip tira un calcio stizzoso al bastone, ma invece di ricadere, questo inizia a librarsi in aria dirigendosi verso l'alto! «Ne ho scoperta un'altra! Guardate!» Il bastone scompare dentro un'apertura del soffitto. «Quella, prima non c'era!».
«Come faremo a raggiungere le scale?» chiede Sulex. Rifletti un attimo. «Controlla se c'è qualche incantesimo».
Il chierico estrae il talismano e si concentra. «Sembra creato con la magia, ma non ha poteri propri. Almeno credo».
«Splendido! Ne so quanto prima!» sbotta Flip. «Dovrò risolvere il problema a modo mio». Tira fuori dalla bisaccia due piccoli fazzoletti, ne lancia uno al centro della piattaforma e lo guarda salire velocemente verso l'apertura. Lancia il secondo sul lato sinistro, vicino all'orlo: il fazzoletto rimane immobile. «A quanto pare si può passare lungo il bordo» dice, sollevata.
Vi incamminate, tu in testa, tenendovi il più possibile a sinistra. Ora siete all'inizio della seconda serie di anse.
«Aspetta un attimo». Flip raccoglie il secondo fazzoletto e lo lancia al centro della piattaforma. Ricade a terra volteggiando. «Da questa parte siamo al sicuro».
«Non siamo al sicuro finché non togliamo di mezzo il gigante» ribatte Sulex.
«Tu ed io potremmo passare sull'ansa esterna mentre Carsten gli va dritto incontro» suggerisce Flip. «Se il gigante gli va addosso, noi potremmo passare alle sue spalle e prenderlo di sorpresa!» (**99**).
«Non dimenticare che non ho più armi adesso: ho perso il bastone. Forse è meglio che io vada al centro mentre voi cercate di aggirarlo» (**338**).

68

«Salve, amico!» saluti amichevolmente, avvicinandoti.
La figura si gira, una mano sollevata in segno di saluto.
«Sapresti dirmi . . .» ti interrompi bruscamente: non è un giardiniere, è una medusa! La malvagia creatura ti fissa. Una massa di serpenti disgustosi e viscidi si contorce sul suo capo, i suoi occhi rossi catturano i tuoi. Vai al **4**.

69

Hai ancora in mano un sasso: lo scagli contro la bestia che ti sta attaccando. Mancato! Non puoi neanche usare il pugnale, perché ormai l'enorme ratto ti è addosso e sta cercando di addentarti il braccio.
Sei un guerriero, ma provi un'istintiva repulsione per i topi: la loro vista ti getta nel panico. Cerchi di scrollarti la bestia di dosso e non ti accorgi che una figuretta sale furtiva le scale. La mazza ferrata cala rapida ed il ratto crolla a terra col cranio fracassato.
«Grazie, Flip» sussurri debolmente.

«Sulex, cura le ferite di Carsten» ordina la halfling. I denti del topo ti hanno lacerato profondamente il braccio. Lancia un dado per stabilire il Danno e sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale. Vai al **33**.

70

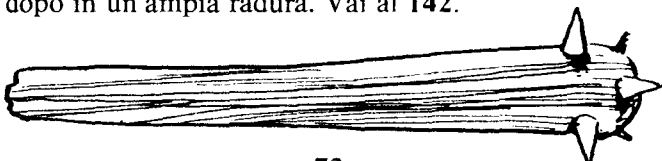
«Sei stata davvero utile, Flip» dici in tono pungente. «Come diavolo facevo a colpire quei cosi? Erano troppo in alto per me».
Scrolli le spalle. «Dammi una mano a curare Sulex».
Tiri fuori una delle ostie magiche del Conte e la infili tra le labbra del chierico.
Dopo qualche minuto le ferite sono già rimarginate e Sulex è di nuovo in piedi. Aggiungi 5 punti alla sua Energia Vitale.
«Guardate!» esclama. «La fiala di pozione curativa non si è rotta. Perché non la usate adesso?». La pozione vi farà riacquistare 6 punti di Energia Vitale che puoi dividere a piacere fra te e Flip, ma ricorda che adesso la fiala è vuota.
Rinvigorito, ti avvicini alle scale, sicuro ormai di aver affrontato tutti i pericoli di questo luogo nebbioso. Ma cosa troverai lassù in alto?
Mentre salite la foschia si dirada a poco a poco. Vai all'**8**.

71

Afferri il braccio di Sulex. Per un attimo oscillate entrambi, pericolosamente, poi i muscoli del chierico si tendono e riuscite a recuperare l'equilibrio.
Questa volta pianti bene i piedi nel terreno prima di chinarti verso Flip. Con l'aiuto di Sulex, riesci a riportarla sul sentiero: ha delle brutte ustioni. Sottrai 6 punti dall'Energia Vitale di Flip.
Sulex la cura con le sue arti magiche. Lancia un dado per sapere quanto le sono serviti gli incantesimi

del chierico, e somma il risultato alla sua Energia Vitale. Vai al **319**.

72

Vi dirigete a nord per un ampio sentiero. Cammini inquieto, hai la sensazione che qualcuno vi stia osservando. «Tenete gli occhi bene aperti» ordini. «Dobbiamo controllare anche i rami in alto».
Flip sbotta: «A furia di guardare in alto mi è venuto il torcicollo, la testa mi gira e non . . . attenti! Ce n'è un altro!».
L'orangosauro vi attacca, ma ormai sapete cosa fare: rapidi, vi scostate e lo fate cadere a terra. Il mostro non ha scampo, lo attaccate tutti insieme. Complimenti! Grazie alla tua prontezza hai guadagnato 1 punto di Esperienza.
Seguite il sentiero che gira ad est ed arrivate poco dopo in un'ampia radura. Vai al **142**.

73

Il lieve mormorìo di Sulex cessa e la sua mano si ferma. Un'espressione meravigliata passa sul suo volto. Ripete la formula con più forza e con gesti più ampi. Niente! «Perché l'incantesimo non funziona?» chiede con voce mesta.
«Forse perché gli dei sanno che non voglio farti del male».
Sulex sgrana gli occhi. «Non avevi intenzione di uccidermi? E Flip allora?».
«Prima del nostro arrivo a Parcesstar, qualcuno mi avvertì che uno di voi due avrebbe cercato di uccidermi. Pensavo fosse Flip».
Vai al **312**.

74

«Io vado giù ad aprire la botola. Flip, resta qui con Sulex e tieni d'occhio la situazione».
Raggiungi la barriera corallina, punti bene i piedi contro il fondale e afferri la maniglia. Dopo un attimo di resistenza, inizia a girare. Esiti un attimo prima di tirare: una differenza di pressione tra i due lati potrebbe creare un risucchio.
Il coperchio della botola si solleva senza difficoltà: dall'altra parte c'è un cunicolo.
Risali a chiamare i tuoi compagni. «Forza Sulex! Prendi fiato e andiamo. Dobbiamo attraversare il passaggio».
«E dove credi che finiremo questa volta?» chiede Flip.
«Non lo so. Ma ho la sensazione di essere vicino alla fine di questa ricerca».
Vai al **28**.

75

Non puoi pensare che l'esuberante, amichevole Flip sia un'assassina.
E poi lo stalliere ha detto che uno dei due ti ucciderà *dopo* che avrete trovato la Gemma dello Spirito.
«Aspetta» gridi. «Prendi questa fune».
La piccola halfling afferra un'estremità della corda e risale agilmente il camino. Appena raggiunge il primo anello metallico si volta verso di voi. «Potete cominciare a salire: ho legato la fune alla maniglia».
Scacci gli ultimi dubbi e fai quello che dice. Quando sei a circa tre metri da terra, prendi il bastone di Sulex e lo passi a Flip. Il chierico vi segue controvoglia. Vai al **289**.

76

L'aria è così calda che ustiona la pelle. Ti avvicini al chierico, lottando contro il vampiro. Un'altra di quel-

le maledette bestie sta uscendo dal fuoco e si prepara ad attaccarti. Ogni volta che si avvicinano, senti la carne bruciare. Continui a menare colpi selvaggiamente ma la situazione non cambia: da qualsiasi parte ti volti c'è un vampiro di fuoco pronto a lacerarti con i suoi artigli. Vai al **97**.

77

Il dolore ti scuote il corpo: non riesci più a sollevare la spada. Forse non esiste un modo per rompere la sfera, forse resterai lì per sempre. Devi reagire, o soccomberai al panico.
Alla fine riesci a sollevare le braccia. Tenendola ben ferma, cali rapidamente la spada: un rumore di vetro infranto riempie la stanza. Finalmente visibile, la sfera cade a terra in mille pezzi.
La Gemma dello Spirito è tua! Tieni il diamante opaco nel palmo della mano, ammirandolo. Se non avessi visto la fine di Flip e Sulex, stenteresti a credere che una pietra così bella abbia poteri tanto malefici.
Ti riscuoti dalla contemplazione della gemma: sei ancora nella Torre Fantasma! Meglio uscirne alla svelta. Vai al **156**.

78

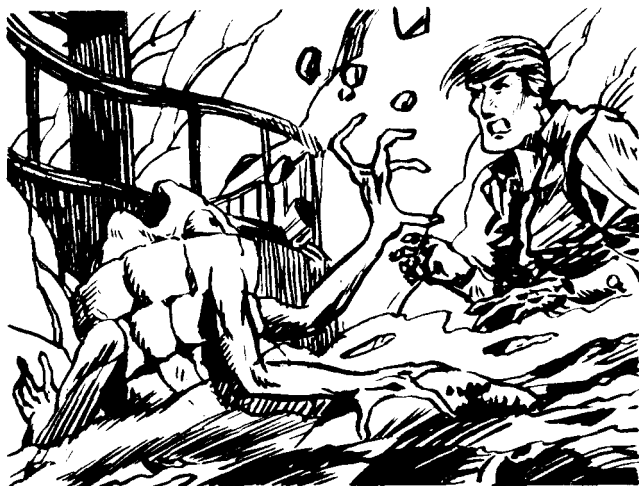
Un raggio di luce colpisce i corpi senza vita di Flip e Sulex, nel settore 4. Non può ucciderli di nuovo, pensi. Ma se non ti muovi, potrà uccidere te! Vai al **56**.

79

Ancora una volta cadi a terra dolorante, poi il quadrato diventa bianco. Sottrai 1 punto di Danno dalla tua Energia Vitale.
Sei scoraggiato: dovrai sentire una coltellata alle gambe ogni volta che fai un passo in quella stanza?
Puoi passare diagonalmente su un quadrato verde (**191**) o su uno giallo, due quadrati più avanti (**101**).

80

La creatura di pietra balza in avanti a denti scoperti, pronta a mordere. Le scagli contro la pietra che hai in mano, che però rimbalza sulla sua schiena. Il col-

po tuttavia rallenta il suo slancio, dandoti il tempo di estrarre il pugnale.
Colpisci più e più volte ma la pelle è troppo dura, devi trovare un posto vulnerabile. Ti abbassi e la pugnali al ventre: questa volta la lama penetra facilmente.
La bestia si lancia ancora su di te, ma riesci a finirla con un ultimo colpo. Ora che è a terra immobile, il suo corpo non si distingue dalla roccia circostante. Vai al **51**.

81

«Guardie!» senti la voce del Conte alle tue spalle. Atterri incolume su una superficie erbosa. Nello stesso punto in cui l'avevi visto la prima volta, lo stalliere sta togliendo la sella ad uno splendido purosangue. Con una spinta te lo levi di torno e balzi a cavallo. Ma lo stalliere aveva già completato il suo lavoro: la sella sganciata scivola, trascinandoti a terra.
Stordito, tenti di rialzarti e fuggire ma le guardie sono già sopra di te, pronte a colpire con le loro alabarde. La crudele risata del Conte risuona nell'aria, mentre fruga nella bisaccia e s'impadronisce della Gemma dello Spirito.

82

Inferocite dalle bastonate di Sulex, le orribili bestie gli si avventano contro. Tenendosi ben saldo, il chierico tenta di colpire gli pteranodonti. Il bastone ne

centra uno, rompendogli il collo ossuto. Mentre precipita, il mostro sfiora il compagno con il becco affilatissimo e gli squarcia il ventre.
Ormai uno è a terra. L'altro cerca di fuggire, ferito, ma Sulex lo colpisce ancora e gli impedisce di volare via. Balzi in avanti e lo finisci con la spada.
«Bel colpo, Sulex!» esclami soddisfatto. Sul suo volto compare un'espressione di orgoglio. «Semplice fortuna!» lo schernisce Flip.
Vai al **70**.

83

Sguaini la spada. «La Gemma dello Spirito non sarà mai vostra!». Ti volti di scatto e salti dalla finestra.
Somma i tuoi punteggi di Abilità ed Esperienza, poi lancia un dado. Se il risultato del lancio è minore della somma dei tuoi punteggi, vai al **345**. Se è maggiore, vai all'**81**.

84

I denti affilati del serpente penetrano nella fronte di Sulex. Il chierico cade a terra, torcendosi dal dolore. Il veleno sta facendo un rapido effetto.
«*Fai qualcosa!*» grida Flip. «Non devi lasciarlo morire!».
Se hai ancora un'ostia magica, vai al **110**. Se le hai usate tutte, vai al **139**.

85

Togli i sassi molto lentamente, attento a non far franare tutto il mucchio; adesso il lavoro procede a fatica, ma finalmente riesci a vedere dall'altra parte. Se ti trovi nella torre orientale, vai al **146**. Se sei nella torre occidentale, vai al **3**.

86

Stai ancora soppesando le possibilità. Ma il Conte ha già deciso: sfodera la spada e te la punta alla gola. «Se stavi pensando di tenerti la gemma, ti consiglio di cambiare idea» ammonisce minaccioso.
Senza allontanare la lama dal tuo collo, infila una mano nella bisaccia e si impadronisce del diamante. «Guardie!». Due uomini armati di alabarde entrano nella stanza. «Gettate quest'uomo nelle segrete» ordina il Conte. «Deciderò la sua sorte più tardi».
Le guardie ti trascinano fuori. A quanto pare, stai per ritornare al punto di partenza di questa terribile avventura. Prima di uscire getti un ultimo sguardo al Conte, che accarezza lentamente la Gemma dello Spirito, e ti chiedi quali ignobili malefici stia preparando.

87

Flip irrigidisce il corpo minuto, esitante, poi inizia a muoversi. Non succede nulla. Avanza sempre più decisa verso la porta, con lo sguardo rivolto in basso: i quadrati al suo passaggio diventano bianchi.
Se Sulex si è già mosso, vai al **269**. Se è ancora immobile e non sai come procederà, vai al **55**. Se pensi di aver capito perché Flip è riuscita ad attraversare incolume la stanza e in che modo Sulex potrebbe fare altrettanto, vai al **201**.

88

La piccola Flip sta soffocando sotto il peso del mostro. Tenta disperatamente di liberarsi, ma l'orangosauro affonda sempre più gli artigli nella sua carne. Flip improvvisamente cessa di muoversi.
Lancia un dado per il Danno e sottrai il risultato dalla sua Energia Vitale; accorri in suo aiuto (**30**).

89

Esausto, colpisci ancora una volta la sfera. Il cristallo diventa visibile, prima di rompersi in mille pezzi.
Oramai non c'è più nulla tra te e la Gemma dello Spirito. Allunghi una mano e raccogli l'oggetto della tua ricerca.
Guardi la gemma favolosa: la sua bellezza sembra stranamente innocente. Quante anime saranno racchiuse al suo interno? Ringrazi gli dei di non esserci finito anche tu.
Se adesso sei solo, vai al **156**. Se c'è Flip con te, vai al **252**. Se invece sei con Sulex, vai al **331**. Se siete vivi tutti e tre, vai al **342**.

90

Leghi un'estremità della corda ad un masso, ti avvicini al bordo della piattaforma e lo lanci con forza. Con un tonfo, il masso ricade dall'altra parte: ora la fune penzola nel vuoto a poca distanza dalle fiamme.

La tendi rapidamente e l'assicuri ad un grosso macigno lì accanto.
Flip si avvicina. «Passo prima io: sono più leggera!».
«Aspetta!» esclama Sulex. «Guardate!». Il fuoco ha raggiunto la corda e la sta consumando. Ritorna al **195** e decidi di nuovo.

91

Ancora una volta Flip si muove senza conseguenze spiacevoli. Poi passa disinvolta su un quadrato grigio alla sua sinistra che subito diventa bianco.
Adesso può avanzare su un quadrato giallo (**149**), passare diagonalmente su un quadrato grigio (**165**), o venire dritta verso di te su un quadrato blu (**301**).

92

Ti muovi silenziosamente: non vuoi che la persona nel giardino ti senta. Ora sei nella radura: dal lato opposto partono due sentieri che si inoltrano tra gli alberi. Non sai quale scegliere.
Vuoi mandare Flip e Sulex ad esplorarli (**320**) o pensi sia meglio restare uniti (**198**)?

93

I due pteranodonti volteggiano insieme, come se qualcosa di invisibile li unisse. In questo modo è difficile affrontarli, ma un solo colpo, ben assestato, potrebbe ucciderli entrambi.
Li guardi avventarsi contro di te, immobile. All'ultimo momento ti abbassi, evitando gli artigli. Hai calcolato attentamente le distanze: ti sollevi di scatto e li colpisci entrambi con un ampio movimento circolare.
Forse li hai mancati: i due pteranodonti continuano a volare. Ma improvvisamente precipitano a terra, con il ventre squamoso imbrattato di sangue. Vai al **70**.

94

Il raggio colpisce il tuo settore. Lancia un dado per un colpo di salvataggio. Se il risultato è minore o uguale al tuo punteggio di Esperienza, vai al **20**. Se è maggiore, vai al **203**.

95

Per un attimo Sulex è paralizzato dalla vista del mostro. Poi solleva di scatto il bastone e la punta si conficca nel ventre della creatura.
«Di nuovo!» gli gridi. Il chierico colpisce più e più volte finché il mostro, a terra, non dà più segni di vita. Vai al **35**.

96

«Attenti! Ragni giganti!» Enormi creature nere e pelose stanno sbucando da tutte le parti.
«Sono velenosi!» grida Sulex.
Velenosi? Hai sentito dire una volta che gli halfling sono immuni a qualsiasi veleno: «Questo è tuo, Flip!» e la fai passare avanti.
Lancia due dadi e somma il risultato alla Combattività di Flip. Se il totale è maggiore o uguale a 9, vai al **194**. Se è minore di 9, vai al **270**.

97

Il vampiro di fuoco che ti stava attaccando scompare nel nulla. La stessa cosa accade al secondo e poi a tutti gli altri. Non senti più il bruciore delle ferite: una strana sensazione di fresco ti pervade.
Inginocchiato, quasi in bilico sull'orlo della piattaforma, Sulex sta pregando fervidamente. Quando ti avvicini si alza in piedi e sorride. «Sapevo che gli dei avrebbero sconfitto quelle creature malvagie, ma avevo bisogno di tempo per invocarli. Tu me lo hai dato, grazie!».

Cancella l'Esorcismo dalla lista degli incantesimi di Sulex, poi lancia un dado per il Danno e sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale. Ripeti la stessa operazione per Flip e Sulex prima di andare al **134**.

98

«Non c'è niente qui: solo due palme e qualche roccia!» esclami. «Perché diavolo uno stregone ha creato un posto simile?».
«Non chiederlo! Forse c'è un mostro sotto la sabbia, pronto ad attaccarci» risponde Sulex.
Ti guardi di nuovo intorno, sconcertato. «Niente ... di niente!». Soltanto le pareti che circoscrivono il mare ricordano che sei ancora dentro la Torre Fantasma. Vai al **171**.

99

Flip e Sulex percorrono lo stretto passaggio; gli occhi del gigante seguono ogni loro movimento. Lentamente si china a raccogliere un masso. È il momento di distrarlo; fai un passo avanti e gridi: «Ehi, tu! Perché non te la prendi con uno della tua taglia?».
Il gigante si volta, ti squadra da capo a piedi e scoppia a ridere.
Lanci un'occhiata ai tuoi compagni: hanno già percorso metà dell'ansa. Devi assolutamente evitare che il gigante li noti!
Sguaini la spada e cominci a provocarlo: «Quel pezzo di ferro ti serve per combattere o sta lì per bellezza?».
Cade in trappola: afferra la spada urlando e ti si avventa contro. Anche se è ancora lontano, il suo aspetto minaccioso comincia ad inquietarti: se riesce a bloccarti sulla piattaforma non avrai molte possibilità di cavartela.

Cerchi di passare alla sua destra ma ormai il gigante ti ha raggiunto e solleva la sua enorme spada. Non hai vie d'uscita, puoi solo tentare di schivare i colpi.
Prima di lanciare un dado, decidi se vuoi usare la tua Esperienza.
Se sì, somma il punto (o i punti) al risultato del lancio e al tuo punteggio di Abilità. Se il totale è uguale o maggiore di 6, vai al **272**. Se è minore, vai al **123**.

100

L'orangosauro devia il colpo e ti pianta gli artigli nel collo. Il dolore ti stordisce, ma riesci ancora a dire: «Flip, colpiscilo con la mazza!».
La halfling si avvicina incerta, con l'arma sollevata. Tenti disperatamente di scrollarti di dosso il mostro che sta stringendo la presa.
Lancia un dado per vedere se, a causa dei tuoi bruschi movimenti, Flip colpirà il mostro, oppure te. Se il risultato è dispari, vai al **18**. Se è pari, vai al **332**.

101

Per una volta, sei contento delle tue gambe lunghe: salti due quadrati ed atterri su quello giallo. Appena tocchi terra, il dolore lancinante ti trapassa le gambe. Sottrai 1 punto di Danno dalla tua Energia Vitale.

Finora ti sei sempre mosso in avanti, ed ogni volta il dolore ti ha colpito; devo andare in diagonale, pensi. Senza esitare, ti sposti diagonalmente su un quadrato blu. Le gambe ti cedono, ma è soltanto paura; il quadrato è già diventato bianco. Vai al **240**.

102

Per un attimo il gigante è disorientato, poi sul suo volto compare un'espressione terrorizzata. Fugge goffamente verso la piattaforma oltrepassando il chierico, raggiunge il punto dove il bastone è scomparso e viene risucchiato verso l'apertura.
Il gigante grida e si divincola per sottrarsi alla forza invisibile; i suoi bruschi movimenti lo mandano a sbattere contro il soffitto. Privo di sensi, sospeso nell'aria, non è più un ostacolo: vi riunite sul lato occidentale della stanza, vicino alla scala. Vai al **29**.

103

Sollevare il coperchio sembra impossibile, finché Flip non trova una pietra su cui salire e riesce ad incuneare le spalle sotto la lastra. Finalmente si solleva quanto basta per permettere a Sulex di infilarci sotto il bastone. Usandolo come una leva, il chierico fa scivolare di lato la pesante pietra che cade a terra. Il tonfo cupo risuona a lungo tra le pareti della stanza.
Il sarcofago è vuoto! Cioè, quasi: ci sono una quindicina di monete d'oro, un rotolo di vecchie pergamene ingiallite e una strana sbarra metallica ricurva, dalle estremità sferiche.
Flip si lancia sulle monete mentre Sulex raccoglie le pergamene; a te non resta che la sbarra. No, c'è ancora qualcosa che luccica in un angolo del sarcofago: una piccola scatola d'argento, levigata come uno specchio. È vuota, ma la raccogli lo stesso e la metti nella bisaccia.

«Cosa dicono le pergamene?» chiedi a Sulex.
«Oh, sembra un . . . Sì, è un Contro-Medusa, un incantesimo che protegge dalla pietrificazione».
Flip sgrana gli occhi, inorridita. «E pensi che ne avremo bisogno?».
«Spero proprio di no!» rispondi. Vai al **170**.

104

Nuoti velocemente verso l'isola, voltandoti ogni tanto per controllare la situazione. Passi sotto l'apertura da cui sei piombato in questo mondo d'acqua. Dove diavolo sarà l'uscita? ti chiedi preoccupato.
Raggiungete l'isola senza inconvenienti: del pesce, nessuna traccia. Esausti, crollate sulla sabbia. Quando le forze ti ritornano, osservi attentamente l'isola. Vai al **98**.

105

La luce ha illuminato un altro settore. Tiri un sospiro di sollievo: se il raggio ti colpisse direttamente, non riusciresti a sopravvivere per raccontare questa storia.
Se è la seconda volta che vedi la luce, vai al **31**. Se è la terza, vai al **284**.

106

Leghi una estremità della corda ad un masso, ti avvicini all'orlo della piattaforma e lo lanci con forza. Mancato! Il masso cade tra le fiamme, trascinandosi dietro la fune.
Evidentemente, non c'è modo di passare sull'abisso di fuoco: *dovete* per forza aggirarlo. Osservi attentamente le anse, ma le tue riflessioni vengono bruscamente interrotte da un'orribile apparizione: dal mare di fiamme sta uscendo una strana bestia, sembra un uccello . . .
Un vampiro di fuoco! Probabilmente il masso, cadendo, ha disturbato la sua quiete. L'enorme pipistrello volteggia sopra di te: senti una vampata di calore bruciarti dalla testa ai piedi. Ora attacca Sulex.
Vai al **63**.

107

Sei nel settore 6. Ti prepari a colpire la sfera quando la luce accecante illumina la stanza. Lancia un dado: se il risultato è 1, vai al **209**; 2, **315**; 3, **181**; 4, **78**; 5, **131**; 6, **17**.

108

«Forza Sulex! Dobbiamo andarcene di qui!».
Il chierico non ti ascolta, apre la bisaccia e tira fuori un piccolo pezzo di metallo. Con uno sguardo triste, si volta verso di te ed inizia a mormorare una strana cantilena, oscillando la mano.
Lancia due dadi e somma il risultato alla Saggezza di Sulex. Se il totale è 10 o più, vai al **207**. Se è minore di 10, vai al **325**.

109

«Adesso provo in diagonale». Fa un passo, e ancora una volta il quadrato diventa bianco.

«Funziona!». Un quadrato alla volta, percorre tutta la stanza fino al lato destro della statua.
«Che fortuna, ragazzo!» esclama Flip. «Hai attraversato tutta la stanza senza farti niente».
Un'espressione di superiorità attraversa la faccia del chierico, ma non apre bocca.
Se pensi di sapere come muoverti incolume, vai al **201**. Se non sei ancora sicuro, vai al **269**.

110

«Stai tranquilla: non lo lascio morire!».
Tiri fuori dalla bisaccia una delle ostie magiche del Conte e la infili a forza tra le labbra ormai grigie di Sulex.
Dopo pochi istanti, il chierico riprende colore e comincia a muoversi. «È vivo!» sussurra sollevata Flip.
Sei così abituato a sentirla insultare Sulex, che la sua preoccupazione ti strappa un sorriso.
Aggiungi 4 punti all'Energia Vitale del chierico e vai al **343**.

111

Vorresti affrontare l'ixitxachitl e mandare Flip e Sulex ad aprire la botola, ma il chierico non ha bevuto la pozione e Flip è troppo piccola per farcela da sola. Dovrai immergerti tu.
«Fai quello che puoi, Sulex. Non ci metterò molto».
Vai al 7.

112

Queste bestie preistoriche riescono a lanciarsi in picchiata a velocità impressionanti, e trafiggono l'avversario con i lunghi becchi affilati. La mazza ferrata di Flip serve a ben poco in questo caso: dipende tutto da te!

Lancia due dadi e somma il risultato alla tua Combattività. Se il totale è 12 o più, vai al **93**. Se è minore, vai al **214**.

113

La creatura torna all'attacco. Cercate di reagire al supplizio inflitto dalle ferite magiche: inutile, il dolore è troppo forte.
Colpo dopo colpo, il mostro vi sta uccidendo. In un attimo di lucidità, ti ricordi della pozione che hai bevuto e cerchi di immergerti.
Troppo tardi, gli effetti del filtro sono svaniti durante la lotta: per te non c'è più scampo.

114

Prima che tu abbia il tempo di chiederlo, Sulex inizia a pregare: invoca gli dei perché disperdano la magia che tiene unita la cortina.
Lancia due dadi e somma il risultato alla Saggezza di Sulex. Se il totale è maggiore o uguale a 10, vai al **215**. Se è meno di 10, vai al **126**.

115

Sei nel settore 6, vicino alla scala. All'improvviso un raggio di luce accecante attraversa la stanza. Lancia un dado: se ottieni 1, vai al **129**; 2, **298**; 3, **197**; 4, **166**; 5, **105**; 6, **189**. Se Flip e Sulex sono nel settore 4, e il risultato del lancio è 4, vai al **246**.

116

«Non posso!» il chierico ha un'espressione mortificata.
«Bell'aiuto che sei» mormora Flip.
«Sta' zitta!» le dici. Raggiungi Sulex e lo rassicuri: «Non preoccuparti! Vai con Flip e cercate di aggirare la piattaforma: io intanto terrò a bada il gigante».

Lo spingi lungo il sentiero e ti volti verso il tuo avversario: la sua espressione non promette nulla di buono. Vai al **99**.

117

Vi buttate alla cieca nella nebbia per evitare l'attacco del grifone: un solo colpo delle sue pesanti ali vi scaraventerebbe a terra, e ben peggiore è il pericolo di quel becco aguzzo!
«Disorientiamolo!» gridi. «Sulex, buttati a terra quando ti viene vicino!».
Il chierico ha un'aria poco convinta, ma obbedisce: quando il mostro cala verso di lui, si getta a terra. Sembra una preda facile: il grifone si avvicina per afferrarlo; tu e Flip lo attaccate fulminei.
La spaventosa creatura sbatte debolmente le ali, cercando di fuggire: la halfling lo finisce con un colpo di mazza. Sulex giace a terra, immobile; eppure non ti sembrava ferito! Osservi meglio il suo volto e vedi che le labbra si muovono: sta ringraziando fervidamente gli dei. Vai al **249**.

118

Sulex si gira e i denti del serpente mancano il colpo, sfiorandogli la spalla.
Sollevato, ti chini a guardare il corpo della medusa: in questo posto non si incontrano amici, dovrai sempre stare in guardia! Vai al **343**.

119

Osservi l'ampio cortile: è enorme, ci si potrebbe organizzare un torneo; ma un avvenimento così piacevole, stonerebbe tra queste mura.
Questo posto è adatto solo a demoni e fantasmi: la polvere del cortile è tutta percorsa da impronte misteriose.

Il cortile ha una forma ovale, con le due torri alle estremità; i bastioni che le collegano sono in rovina. Vedi chiaramente gli ingressi alle torri, ma la terza, quella che si intravedeva nella nebbia, è scomparsa. C'è però, al centro del cortile, un'ampia area circolare priva d'erba. Il probabile significato di quella zona scoperta ti fa rabbrividire.
Ti volti a guardare il sentiero: le guardie sono ancora ai piedi della collina. Non hai scelta: o la torre orientale (**266**) o la torre occidentale (**172**).

120

Vuoi tentare di raggiungere direttamente la piattaforma centrale.
«Avete qualcosa di pesante?» chiedi ai tuoi compagni. Non ottieni risposta e ti guardi intorno. Ci sono solo dei frammenti di roccia.
Te ne serve uno piuttosto grosso, se vuoi ancorare bene la fune, e non è detto che tu riesca a lanciarlo dall'altra parte. Getta un dado e somma il risultato alla tua Forza. Se il totale è maggiore o uguale a 7, vai al **90**. Se è minore, vai al **106**.

121

Fissi immobile il terreno, anche se avresti una tremenda voglia di darti alla fuga. Il mantello si sta avvicinando.
«E così, credi di potermi sfidare!» dice ridendo. «I miei serpentelli si prenderanno cura di te!». Tiri una stoccata alla cieca per impedirle di raggiungerti. Inferocita, la medusa balza a destra e a sinistra, ma la tua spada sembra aver preso vita e tiene a bada l'avversaria. All'improvviso due paia di piedi entrano nel tuo campo visivo; con un rantolo la medusa cade a terra.

«Grazie!» esclami, alzando lo sguardo su Flip e Sulex.
«È stata una buona idea quella di dividerci! Altrimenti a quest'ora saremmo spacciati!» Flip abbassa gli occhi sul corpo esanime. «Accidenti! Guarda che serpenti! Non mi piacerebbe incontrare un tipo del genere in una notte buia».
Vai al **343**.

122

La bestia fiammeggiante incombe su Sulex, gli artigli vicinissimi al suo viso. Il chierico solleva un braccio per proteggersi e colpisce alla cieca con il bastone. Osservi la scena inorridito: ha pochissime probabilità di centrarlo; all'improvviso, però, il pipistrello si trasforma in una palla di fuoco e svanisce nel nulla.
Ti volti verso Flip: è quasi nascosta dall'enorme bestia che la sta attaccando.
Lancia due dadi e somma il risultato alla Combattività di Flip. Se il totale è maggiore o uguale a 10, vai al **216**. Se è minore di 10, vai al **232**.

123

Ti raccogli, pronto a balzare. Il gigante rotea la spada all'altezza delle tue gambe: tenti di saltare oltre, ma la lama ti ferisce a una gamba e ricadi pesantemente.
Sei ai piedi del tuo avversario, disarmato: la tua spada è scivolata lontano. Sollevi gli occhi ed incontri il suo sguardo iniettato di sangue: scoppia a ridere.
Alle sue spalle, Flip si avvicina furtiva con lo stiletto in pugno. Controlli l'espressione del viso per non tradire la sua presenza.
Somma il risultato del lancio di un dado all'Abilità di Flip. Se il totale è 7 o più, vai al **211**. Se è meno di 7, vai al **152**.

124

La creatura si getta con un grido su Sulex e affonda gli artigli rossi nella sua carne; il chierico è paralizzato dal terrore.
Lancia un dado per il Danno e sottrai il risultato dall'Energia Vitale di Sulex, poi corri ad aiutarlo (**30**).

125

Flip muove un passo diagonalmente, verso la statua, e subito crolla a terra in preda al dolore. Dopo un attimo il riquadro diventa bianco.
«Accidenti a te, Carsten!» urla furibonda. Sottrai 1 punto di Danno dall'Energia Vitale di Flip.
«Hai scelto tu di andare verso la porta» replichi.
Vuoi che Flip si muova ancora? Ormai non vorrà più andare in diagonale, ma può avanzare dritta su un quadrato verde (**145**) o a sinistra su uno giallo (**196**). O è meglio che si sposti Sulex mentre Flip riprende fiato (**55**)? Se invece credi di aver capito come potete muovervi tutti e tre restando incolumi, vai al **201**: ma prima prendi nota del numero di questo paragrafo, nel caso dobbiate tornare indietro.

126

Il mormorio di Sulex cessa, e ti fa cenno con il capo: «Adesso puoi tentare, ma non ci sperare troppo!» dice.
Nella cortina non si nota alcuna differenza; sei deciso a provare comunque: sotto la pressione del tuo corpo la cortina cede esattamente come prima.
«Peccato».
«Per qualche insondabile ragione gli dei, nella loro saggezza, continuano a negarmi l'uso del Contro-Magia» dice Sulex scrollando tristemente le spalle. Vai al **262**.

127

«Sulex! Flip! Tenete a bada quel mostro mentre apro la botola! È la nostra unica possibilità!».
Ti immergi, raggiungi il disco metallico e lo esamini rapidamente: per fortuna non mostra segni di corrosione; forse si aprirà facilmente.
Afferri la maniglia con forza ma ti manca un punto d'appoggio: ogni volta che tenti di girarla, il tuo corpo piroetta nell'acqua.
Un'ombra gigantesca si proietta sul fondo. Alzi gli occhi e vedi quel pesce mostruoso proprio sopra di te. I piedi dei tuoi compagni sembrano ridicolmente piccoli a confronto.
Vuoi risalire ad aiutare Flip e Sulex (**306**) o tenti di nuovo di aprire la botola (7)?

128

Sulex colpisce furibondo la sfera, pur sapendo che ciò lo farà soffrire. Osservi preoccupato il suo volto, sempre più pallido.
Non è un pallore di rabbia: le dita sottili del chierico lasciano la presa ed il bastone cade a terra. Prima che tu riesca a raggiungerlo, il chierico cade a terra, morto.
Non saprai mai se Sulex era tuo nemico o no, ad ogni modo la sua morte ti addolora. Forse non era un uomo coraggioso, ma in questa impresa ha sempre dato il massimo, e preghi gli dei perché abbiano pietà di lui.
Da' l'ultimo addio a Sulex, e se la sfera non si è ancora rotta, ritorna al **284**, dove tu e Flip continuerete a colpirla. Se anche Flip è morta, devi andare avanti da solo. Se la sfera si è rotta con l'ultimo colpo di Sulex, vai all'**89**.

129

Nel momento in cui la luce illumina la stanza, Sulex e Flip si affacciano all'ingresso della sala: il raggio accecante li investe in pieno. Non puoi fare nulla per loro: inorridito, vedi le loro anime, sottili immagini luminose, uscire dai corpi attratte dalla Gemma dello Spirito: quando toccano la pietra le grida dei tuoi compagni cessano ed un bagliore inonda la stanza.
I corpi dei tuoi compagni, vicino alla scala, sono diventati completamente bianchi; persino la mazza ferrata di Flip sembra fatta d'alabastro. Chiedersi chi dei due voleva ucciderti non ha più senso ormai. Adesso sei solo di fronte alla gemma. Vai al **163**.

130

Vedi te stesso precipitare lungo il camino, morto. Non ti fidi della halfling!
«Faccio da solo» dici a Flip, ed inizi a risalire la parete; il primo anello ti sembra lontanissimo.
Lancia un dado e somma il risultato alla tua Abilità. Se il totale è maggiore o uguale a 6, vai al **193**. Se è meno di 6, vai al **160**.

131

Il raggio illumina il settore 5, vicino ai corpi di Flip e Sulex. Non può ucciderli un'altra volta, pensi. Ma può uccidere te, se non ti muovi. Vai al **56**.

132

Scavalchi il cadavere dell'orangosauro e ti dirigi a sud. Cammini più lentamente: adesso devi controllare anche i rami sopra di te.

Il sentiero svolta di nuovo ad ovest: «In questo modo non andremo mai avanti» dici.

«Avanti dove?» sbotta Flip. «Non vedi che è un labirinto?».

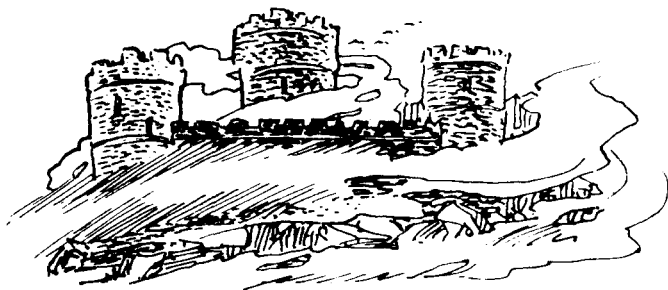
Adesso il sentiero svolta ad est; dopo pochi metri vi trovate ad una diramazione che sembra andare verso nord. Ti avvii su questo nuovo sentiero (**72**) quando senti la voce di Sulex: «C'è un altro sentiero che va verso nord, lì in fondo. Potremmo prendere quello» (**46**).

133

Dopo tre giorni di segreta, l'aria fresca ti inebria: non sopporti l'idea di poter finire di nuovo in cella! Balzi a destra e fuggi verso i boschi.

Senti le guardie che gridano: «Ehi, sta scappando!». Dagli alberi davanti a te ne sbuca un'altra: «In nome del Conte, fermati!». Sei disarmato, solo la tua rabbia e la voglia di scappare possono aiutarti. Per vedere se riesci a superare la guardia, lancia due dadi e somma il risultato alla tua Abilità. Se il risultato è 10 o più, vai al **150**. Se è meno di 10, vai al **21**.

134

«Flip, Sulex... grazie!». Le parole escono a fatica dalla tua bocca: non ti sembra giusto che un guerriero esperto si faccia aiutare da un chierico e da una piccola halfling in una situazione del genere.
Interrompi le tue riflessioni: è ora di muoversi e la scala è ancora lontana. Potete dividervi (**15**) o dirigervi insieme verso una delle anse (**307**).

135

«Sulex, vai ancora avanti» il chierico ti guarda torvo, «ma stavolta di un solo quadrato».
«Non sopporterei di nuovo quel dolore, Carsten!».
«Lo so, ma dobbiamo uscire da questa stanza».
«Ehi, Sulex» grida Flip dal fondo della stanza, «vuoi che venga a prenderti in braccio?».
La fulmini con lo sguardo. «Lasciala perdere e fai come ti ho detto, Sulex».
Il chierico sospira, poi muove un passo; il quadrato diventa bianco.
«Forse devo camminare solo su quelli grigi» dice pensieroso.
«Per passare sul prossimo quadrato grigio, devi andare dritto saltando due quadrati (**186**) oppure muoverti di un quadrato in diagonale (**109**)».

136

«Attenti! Ratti giganti!» gridi ai tuoi compagni. I due mostri sono vicinissimi, devi affrontarli. Somma il lancio di due dadi alla tua Combattività. Se il totale è maggiore o uguale a 10, vai al **299**; altrimenti vai al **69**.

137

Cerchi di raggiungerla, ma un altro vampiro di fuoco emerge dalle fiamme e ti attacca. Sei completamente circondato dalle fiamme e senti i suoi artigli affondare nella spalla.
Flip grida di nuovo; cercando di ignorare il dolore, corri in suo aiuto.
Lottando insieme, tenete a bada i pipistrelli, ma non riuscite ad ucciderli. Vai al **97**.

138

Continui a scivolare inesorabilmente, e alzi le braccia per proteggerti da un possibile urto.
La velocità di caduta diminuisce e ti fermi dolcemente; senti un pavimento sotto i piedi. Stordito, ti alzi e brancoli nell'oscurità senza trovare nulla.
«Attento!» Balzi di lato appena in tempo, prima che Flip ti cada addosso; dopo un istante arriva Sulex con il bastone ancora illuminato.

«Questa ricerca interessa anche noi, perciò ti abbiamo seguito» dice Flip guardando il chierico, «anche se ho faticato un po' a convincerlo».
«Non c'era bisogno di tirarmi un calcio!» sbotta Sulex.
Trattieni un sorriso e ti guardi intorno: siete in una galleria scavata nella roccia, alta circa tre metri. Alla tua destra, le pareti si allargano e formano una stanza; a sinistra la galleria prosegue.
«Vieni con me» dici a Sulex. Esplorate la stanza circolare a destra: al centro c'è una scala a chiocciola che risale; forse, se decidevi di scendere le scale, saresti comunque finito qui. Ti volti e torni verso la galleria. Vai al **300**.

139

«Non posso più fare nulla per lui, Flip» dici sconsolato. «Abbiamo già usato tutte le ostie magiche».
Furibonda, la halfling si scaglia contro di te e ti affonda il pugnale nella spalla. Cerchi di difenderti, ma la lama ha reciso un nervo e non senti più il braccio.
Lo stalliere ha sbagliato, pensi, Flip non aspetterà che trovi la gemma per uccidermi . . .

140

Ti muovi silenzioso verso una roccia avvolta nella nebbia. «C'è un nido, laggiù, o qualcosa del genere» dice Flip. «Mi sembra di vedere anche una colonna. Ehi, forse è una scala!».
Uno strido acuto rompe l'aria coprendo la sua voce, seguito da un battito d'ali. Dalla nebbia sta emergendo una bestia alata, enorme, con la testa di falco ed il corpo di leone: un grifone!
Potreste attaccarlo tutti insieme (**164**). Ma quel mostro sembra emanare un'energia malvagia: forse Sulex può fare qualcosa (**242**).

141

Lasci perdere il chierico e vai verso la parete per esplorarla. All'improvviso una forza invisibile ti scaraventa a terra lasciandoti stordito. Lancia un dado per il Danno e sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale.
Sul soffitto è comparsa un'apertura. Vai al **65**.

142

Nella radura c'è una persona che indossa un ampio mantello; sta lavorando in un roseto e canta sottovoce. Non si è accorta di voi.
«Che bellezza!» esclama Flip. «Cominciavo a pensare che non avremmo più visto nessuno!».
«Questo è un luogo diabolico. Cosa ti fa credere che quello sia un amico?» replica Sulex.
«Se restiamo qui, non lo scopriremo mai. Andiamo a parlargli» suggerisce la halfling (**68**).
«Parlargli? E chi ti dice che sia umano? Dobbiamo attaccarlo alle spalle!» (**225**).
«Potremmo anche continuare la nostra esplorazione senza farci vedere» proponi, cercando di trovare un compromesso (**92**).

143

«Il giallo è il mio colore preferito» dice Flip, e si sposta in diagonale. Subito cade a terra in preda al dolore. Sottrai 1 punto di Danno dalla sua Energia Vitale.
Il quadrato ritorna bianco. «Mi dispiace, Flip».
«Finché mi sono mossa diritta, è andato tutto bene. Andando in diagonale, no! Ora, se non ti dispiace, faccio di testa mia: voglio saltare due quadrati in avanti, fino a quello verde».
Sei d'accordo con Flip (**145**) o le chiedi di muoversi orizzontalmente a destra, su un quadrato grigio (**340**)?
Se credi di sapere come ci si muove in questa stanza, vai al **201**; in questo caso però, prendi nota del numero di questo paragrafo, nel caso tu debba ritornarci.

144

Il chierico manca il colpo e cade a terra. I mostri calano verso di lui, pronti ad infilzarlo con i becchi aguzzi. Corri a proteggerlo, con la spada sguainata: aspetti che siano a tiro e sollevi due volte la lama. Gli pteranodonti cadono addosso a Sulex con le gole squarciate.
Il becco di una delle creature, precipitando, lo ha ferito ad una spalla. Lancia un dado per il Danno e sottrai il risultato dall'Energia Vitale del chierico, poi vai ad aiutarlo (**70**).

145

Flip salta sul quadrato verde, senza curarsi delle conseguenze; il quadrato diventa bianco e la halfling, sempre più sicura, prosegue diritta su un quadrato grigio, poi su uno blu, e poi di nuovo uno grigio. Tutti i quadrati cambiano colore al suo passaggio.

Raggiunta la parete opposta, si gira e cammina verso la statua. Vi guarda con aria trionfante: «Visto? Sotto a chi tocca!».
Se Sulex non si è ancora mosso, vai al **55**. In caso contrario, vai al **269**. Se invece pensi di aver scoperto il trucco, vai al **201** e prendi nota del numero di questo paragrafo, nel caso dovessi ritornarci.

146

Sali gli ultimi gradini con la spada in mano. Alla luce del bastone di Sulex vedi . . . un bel niente! Tutto il lavoro è stato solo uno spreco di tempo e di forze.
Deluso, ritorni sui tuoi passi. «Non c'è nulla lassù. Torniamo indietro». Discendi la scala a chiocciola con i tuoi compagni. Una volta raggiunto il locale d'ingresso ti fermi a riflettere. Potresti ritornare in cortile e provare con l'altra torre, ma il tuo istinto ti dice che la situazione non cambierebbe di molto. Vai al **155**.

147

Il feroce grifone volteggia sulle vostre teste, ferendovi con gli artigli ad ogni passaggio. Flip, stremata, cerca di colpirlo con la mazza ferrata, ma non riesce a raggiungerlo; Sulex si concentra per invocare gli dei: il mostro non gli lascia il tempo di finire. Vorresti aiutarlo, ma il grifone ha raggiunto anche te e con un colpo di becco ti squarcia il collo. Cadi a terra vicino ai tuoi compagni; peccato, non potrai scoprire chi dei due volesse ucciderti. Del resto, la cosa non ha più molta importanza . . .

148

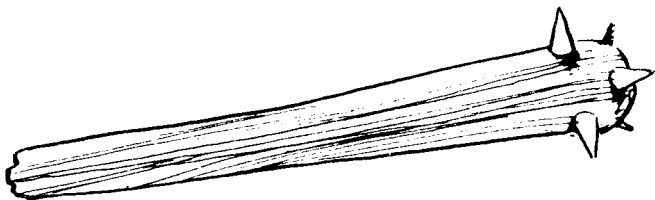
Flip si libera agilmente della creatura; gli artigli l'hanno appena sfiorata. L'orangosauro tenta nuovamente

di afferrarla, ma la halfling, più veloce, sguscia alle sue spalle e lo pugnala finché non stramazza al suolo. «Brava!» esclami, e riprendi il cammino. Vai al **35**.

149

«Forse non è una questione di colore, Flip. Prova ad andare avanti». Ti guarda, poco convinta, e appoggia prudentemente il piede sul quadrato giallo; sorride soddisfatta quando cambia colore: «Da adesso in poi, eviterò i quadrati grigi come la peste!» dice con voce decisa. «Ora salto due quadrati in avanti, fino a quello verde».
Sei d'accordo con Flip (**145**), o le chiedi di riprovare con un quadrato grigio: quello alla sua sinistra (**340**)?

150

Il soldato tenta di farti inciampare con la spada. Evidentemente gli hanno ordinato di non ucciderti, e questo aumenta le tue speranze. Di scatto ti abbassi e lo colpisci allo stomaco con la testa, mandandolo a gambe all'aria; poi scompari rapido tra gli alberi. L'inseguimento continua per ore, ma alla fine semini le guardie; in futuro sarà meglio evitare Garthrast: il Conte sa che quella era la tua destinazione.
Complimenti! Ne sei uscito sano e salvo. Quando giocherai di nuovo questa avventura, non aumentare i tuoi punti di Esperienza: l'unica cosa che hai imparato è che è meglio stare alla larga dai borsellini trovati tra l'erba.

151

«D'accordo, diamo un'occhiata».
«Sarà un lavoraccio spostare quella lastra» dice Flip, accostandosi al sarcofago; è così alto che lei a malapena raggiunge il coperchio.
«Forse ce la facciamo» rispondi. «Forza, tutti insieme».
Piantate i piedi a terra e cominciate a spingere: non si muove di un centimetro. «Perché non proviamo ad infilarci sotto il bastone di Sulex, e ad usarlo come leva?».
Lancia un dado e somma il risultato ai punteggi di Forza tuo e di Flip. Se il totale ottenuto è 8 o più, vai al **103**. Se è meno di 8, vai al **339**.

152

Flip balza sulla schiena del gigante e lo pugnala, ma non si è aggrappata bene e scivola a terra. Ad ogni modo, ti ha dato il tempo di rialzarti e recuperare la spada. Vai al **228**.

153

Sei nel settore 4. Sollevi la spada per colpire la sfera, ma la luce accecante invade nuovamente la stanza. Getta un dado: se ottieni 1, vai al **209**; 2, **315**; 3, **181**; 4, **168**; 5, **131**; 6, **23**.

154

«Meglio non rischiare. Esploriamo prima da quella parte» dici voltandoti ad est.
Man mano che procedi, il terreno si fa più impervio; se peggiora ancora sarà impossibile andare avanti.
Per vedere se ce la fai, lancia un dado e somma il risultato alla tua Abilità. Se il totale è 5 o più, vai al **296**. Se è meno di 5, vai al **190**.

155

«Forza, scendiamo» dici sospirando. È probabile che le scale portino alle segrete del castello, ed hai un ricordo troppo fresco di un posto simile, per volerci tornare; a quanto pare, però, non hai scelta.
«Perché non vai avanti e fai luce?» dice Flip al chierico.
«Prendo ordini solo da Carsten» ribatte Sulex, irritato. Poi si volta a guardarti: «Vuoi che lo faccia?».
Annuisci, ed il chierico inizia a scendere tenendo il bastone davanti a sé e liberando il passaggio dalle ragnatele. Arrivate in un'ampia stanza circolare; nella polvere che ricopre il pavimento non si vedono impronte. Sulla parete di fronte a te c'è un'apertura: la luce di Sulex è troppo debole e non riesci a distinguere se al di là del varco c'è un corridoio o un'altra stanza.
«E adesso cosa facciamo?» chiede Flip. La guardi interdetto: d'ora in avanti dovrai dare degli ordini precisi, ma non sai proprio da che parte cominciare.
La cosa migliore è vedere se ci sono trabocchetti nella stanza (**219**).

156

Tiri fuori l'amuleto dalla tasca e lo stringi fra le mani: un vortice di vento ti avvolge, obbligandoti a chiudere gli occhi. Quando finalmente puoi riaprirli, la scena è completamente cambiata.
«Che piacevole sorpresa!» una voce sardonica risuona alle tue spalle.
Sotto i piedi hai di nuovo il tappeto; quanto tempo è trascorso? Il Conte Lasson è seduto nella stessa posizione in cui l'hai visto la prima volta.
«Dove sono i tuoi compagni?».
«Sono rimasti indietro, nella Torre» rispondi brusco.

«Ma dovevano . . .» si interrompe; non riesce più a frenare la curiosità. «Hai la Gemma dello Spirito?»
«Sì!» rispondi indietreggiando.
«Dammela!» una smorfia di eccitazione gli altera il viso. Quali cose terribili vorrà fare con quella pietra? Decisamente, non sei disposto a dargliela.
Se ti restano almeno 4 punti di Energia Vitale, puoi tentare la fuga (**83**). Se non sei abbastanza forte per scappare, vai all'**86**.

157

L'enorme pesce vi gira intorno, impedendovi la fuga. Ti immergi perché vuoi attaccarlo da sotto; Sulex e Flip, intanto, cercano di colpirlo restando in superficie.
Quando gli arrivi sotto, affondi il pugnale, ma la pelle del pesce è troppo dura e la lama rimbalza. Ormai ti manca il fiato: devi riemergere.
Irritato dal colpo il pesce si gira verso di te, scoprendo una fila di denti affilatissimi.
Terrorizzato, nuoti verso l'isola con una foga che non credevi di avere; il pesce però è più veloce e ti ha già raggiunto: ti morde la gamba e con un colpo ti scaraventa in aria.
Ricadi su qualcosa di duro: è la fine! pensi.
Senti sotto le dita la sabbia umida. Riapri gli occhi stupito: il pesce ti ha gettato a riva; poco lontano

vedi Flip e Sulex: hanno raggiunto l'isola mentre lottavi con il mostro. Ti unisci a loro e ti guardi intorno. Vai al **98**.

158

Il dolore ti colpisce alle gambe appena tocchi il quadrato grigio.
Ora potresti muoverti in diagonale, su uno dello stesso colore, ma non ne hai molta voglia. Rifletti indeciso: sei arrivato qui da un quadrato verde. Forse invece muoversi da grigio a grigio non crea problemi. Corri il rischio: soddisfatto, vedi il quadrato diventare bianco. Vai al **240**.

159

Non ci pensi due volte: balzi in groppa al cavallo del Conte e lo sproni. Due guardie tentano di sbarrarti il passo, ma abbassando la testa inciti il cavallo a saltare.
Galoppi senza sosta finché non sei ben lontano dal castello. Il Conte però non si arrenderà tanto facilmente e continuerà a cercarti.
Per ora sei libero: la Torre Fantasma non ti ha ucciso, ma non hai completato la missione.
Quando ritenterai l'avventura aumenta di 1 punto la tua Esperienza.

160

Trovi un appiglio, poi un altro. Che fortuna! pensi; un attimo dopo manchi la presa e ricadi a terra.
Sottrai 2 punti di Danno dalla tua Energia Vitale e vai al **75**. Adesso devi per forza fidarti di Flip.

161

Flip è piccola, ma è in grado di ucciderti. Cerchi di tenerla a bada con la spada e ti muovi continuamente: sta cercando il modo di evitare la lama e colpirti.
«Perché mi attacchi, Flip?».
«Perché vuoi . . . farmi fare la fine di Sulex!».
«Ti sbagli: è stata la Torre. E poi lui voleva uccidermi!». Continui a discutere, ma è sempre più difficile tenerla lontana.
«Storie! Mi avevano detto che avresti tentato di sbarazzarti di noi! E adesso Sulex è morto!».
Vedi un'ombra di dubbio attraversare il suo sguardo. Devi approfittarne: è la tua sola possibilità. Abbassi la spada, lasciando il corpo scoperto; Flip balza in avanti, pronta a colpire; ti guarda . . . La lama si blocca prima di toccarti.
«Vuoi dire che dovevamo ucciderci a vicenda?» dice meravigliata.
«Esatto».
«Ma perché?».
«Perché così nessuno saprebbe che il Conte Lasson possiede la Gemma dello Spirito. Potrebbe usarla come vuole».
«E noi che cosa ne facciamo?».
«Potremmo cercare un potente mago che liberi le anime imprigionate nella Gemma».
Allora con un sorriso ti tende la mano: «Questa impresa mi piacerà di più!».

162

«Volete ascoltarmi?» sbotti furibondo. «Io non ho rubato quel borsellino: sono un guerriero, non un ladro! L'ho soltanto raccolto, e stavo cercando il proprietario, quando i vostri uomini . . .».

«Silenzio!» ti interrompe. «Pagherai il tuo delitto con la morte!». Ti manca il fiato: non avresti mai creduto che un semplice malinteso creasse un guaio del genere.

Il Conte ora sorride, ma questo non ti rassicura affatto: «A meno che . . . Dici di essere un guerriero. Bene, dimenticherò il tuo furto se compirai una missione per me. Se accetti, ti darò anche qualche aiuto».

Si gira verso la porta: «Guardie! Fate entrare quei due miscredenti!». Poi ti guarda di nuovo: «Sì, ti aiuterò . . .». Quel tono così sicuro ti sconcerta.

«Non è possibile!» tenti di replicare. «Sono atteso a Garthrast fra tre giorni».

«Mi sembra che tu non capisca, giovanotto! Sei un ladro: un ladro che resta vivo finché io lo voglio. E andrai solamente dove dico io».

La rabbia ti soffoca: che ingenuo sei stato! Discutere non serve a nulla.

La porta alle tue spalle si apre: due strane figure entrano nella stanza, spinte dalle guardie. La prima è una bambina, con un costume rosso e giallo. Cade a terra, ma balza subito in piedi con una piroetta. Non è una ragazzina: è una piccola halfling.

«Tieni le mani a posto!» sibila alla guardia.

«Oh, povero me» sospira il secondo, scorgendo Lasson: «Il Conte in persona!».

È un uomo alto e magro, vestito con un mantello di pelle; tiene le spalle curve, come se volesse sembrare più piccolo. La halfling lo osserva disgustata. «Ma guarda che tipo!». Gira gli occhi e incontra il tuo sguardo: «Questo è già meglio, a meno che . . . Ehi, sei per caso un mercante di schiavi?».

«Basta con le chiacchiere» interviene il Conte. «Venite qui!».

Quali sono i suoi progetti per voi tre? Ti senti preso in trappola. Vai al **239**.

163

Resti lì, sconvolto: cosa sarebbe successo se la luce avesse colpito te? Te la senti di toccare la gemma, adesso?
Che fare? Senti l'amuleto nella tasca: la tentazione di tirarlo fuori e fuggire dalla torre è fortissima. Rifletti, però: non sai dove ti porterà: forse dritto in mezzo alle guardie del Conte; e se anche riesci a fuggire, Lasson potrà sempre accusarti del furto, forse anche di omicidio, adesso. Non sarai mai al sicuro!
Se vuoi usare adesso l'amuleto, prima che la luce mortale ricompaia, vai al **282**. Se invece vuoi restare e completare la ricerca nonostante il rischio, vai al **278**.

164

Il mostro incombe su di voi, con gli artigli protesi; armi in mano, siete pronti a contrattaccare. Lancia due dadi e somma il risultato ai tre punteggi di Combattività messi insieme. Se il totale è maggiore o uguale a 16, vai al **117**. Altrimenti vai al **147**.

165

«Flip, prova ancora una volta. Muoviti in diagonale e vai sul quadrato grigio».
La halfling ti guarda di sbieco, ma obbedisce. Ricade a terra in preda al dolore, finché il quadrato non diventa bianco. Sottrai 1 punto di Danno dall'Energia Vitale di Flip.
«Mai più in diagonale, Flip. Te lo prometto!» le dici, cercando di rassicurarla.
«E come fai a sapere se con le altre mosse andrà meglio?».
«Veramente, non lo so» ammetti. Cosa vuoi fare adesso? Le chiedi di proseguire diritta su un quadrato giallo (**87**), orizzontale su uno verde (**241**), o la la-

sci riposare mentre Sulex prova a muoversi (**55**)? Se invece pensi di aver risolto l'enigma di questa stanza, vai al **201**; prendi nota però del numero di questo paragrafo, nel caso tu debba tornare indietro.

166

La luce abbagliante colpisce un settore vuoto. Fortunatamente: se il raggio ti investe, non sopravviverai. Se questa è la seconda volta che vedi il raggio, vai al **31**. Se è la terza, vai al **284**.

167

Sulex illumina il mucchio di macerie con il bastone. «Forza!» dici. «Riusciremo a buttarlo giù senza troppa fatica».
«Riusciremo?» ripete il chierico. «Veramente io non amo i lavori pesanti».
Bene, pensi. Ci mancava solo un guastafeste!
La halfling vi osserva, perplessa. «Il capo sei tu . . .» borbotta, e senza completare la frase si avvicina al mucchio e comincia a spostare i sassi.
Il chierico, dopo un attimo di indecisione, inizia anche lui a lavorare.
Dopo un'ora di fatiche, senti una corrente d'aria filtrare tra le pietre. «Ce l'abbiamo fatta!» gridi eccitato. Ma c'è qualcosa di nero che sta sbucando dall'apertura.
Lancia due dadi. Se ottieni un punteggio da 2 a 6, vai al **136**. Se ottieni 7 o 8, vai al **96**. Con 9 o più, vai al **16**.

168

Il raggio mortale colpisce il tuo settore. Lancia due dadi. Se il risultato è uguale o minore dei punti di Esperienza che ti rimangono, vai all'**11**. Se il risultato è più alto, vai al **32**.

169

Affondi il pugnale nel torace del mostro e, senti che la presa attorno al collo si allenta; colpisci ancora. La creatura ha i secondi contati: scivola lentamente a terra e cessa di muoversi. Se questo è il primo orangosauro che affronti, vai al **35**. Se è il secondo, vai al **227**.

170

Vai verso la porta della stanza: sei fortunato ad uscirne vivo!
«Addio ragazzi» dice Flip. «È stato un piacere conoscervi» e fa un cenno di saluto alle statue; la sua voce suona impertinente, ma ha ancora un'espressione spaventata nello sguardo.
Siete di nuovo in un corridoio di pietra, senza porte né finestre. Vai al **255**.

171

«*Deve* esserci qualcosa!» esclami. «Quel maledetto mago non ha certo messo qui un'isola senza un motivo!».
Fai il giro dell'isola con Flip; cammini verso un masso solitario: ci sali sopra per guardarti intorno. Il masso è l'unica cosa che spicca sulla superficie; lo spingi, senza risultato. Eppure . . . «Flip, dai un'occhiata a questa roccia e dimmi se c'è qualcosa di insolito». La halfling si china e la scruta centimetro per centimetro. «La roccia è a posto» dice, ed inizia a togliere la sabbia alla base. «Ehi, guarda» grida eccitata. «Non è appoggiata sulla sabbia: c'è un basamento artificiale».
Chiami anche Sulex e scavate tutti insieme. Poco alla volta, scoprite una lastra con un chiavistello d'acciaio. Flip tende la mano.
«Ferma!» grida Sulex. «Potrebbe essere una trappola del mago!»

Flip ti guarda: «Darò prima un'occhiata: le trappole sono la mia specialità!».
«No, provo io con il Rivela-Incantesimi» replica il chierico.
Cosa vuoi fare? Sei interdetto: se segui il consiglio di uno, offenderai l'altro. Vuoi che Sulex usi il suo Rivela-Incantesimi (**263**) o che Flip cerchi le eventuali trappole (**318**)? Se ne hai il coraggio, potresti anche aprire tu stesso il chiavistello (**202**).

172

Vai verso la torre occidentale. La penombra avvolge la base, ma sei sicuro di trovare un ingresso.
Respiri profondamente: queste sono le ultime boccate d'aria fresca per chissà quanto tempo. Arrivi sotto la torre e trovi un vecchio portone di ferro; nonostante la ruggine che lo ricopre, scivola facilmente sui cardini. Vai al **9**.

173

Per l'ultima volta scruti la parete nella speranza di vedere un altro passaggio, inutilmente.
«Va bene, Sulex. Andiamo». Vi avvicinate alla cavità. Invocando la protezione degli dei, il chierico si volta ed aderisce di spalle alla roccia. Aggiungi una preghiera personale e lo imiti. Come prima, fasce metalliche fuoriescono dalla parete e ti bloccano mani e piedi; resisti alla tentazione di divincolarti. La lastra di pietra ruota rapidamente, togliendoti il respiro; le fasce metalliche rientrano nella roccia. Apri gli occhi: sei in una stanza quadrata, luminosa, larga circa 5 metri. Di fronte a voi c'è la statua di un uomo, a grandezza naturale, con una corona di pietre preziose; al fianco porta una splendida spada. Il pavimento è diviso in riquadri di diversi colori: giallo, blu, verde e grigio. A parte la statua, la stanza

non contiene altro. Fai un passo: appena la tocchi, la pietra del riquadro su cui metti il piede diventa bianca.
«Era ora!» Flip è su un quadrato bianco alla tua destra. «Cominciavo a pensare che non sareste più arrivati».
«Cosa è successo quando sei entrata qui, Flip?».
«Niente di particolare. Solo . . . questo quadrato era grigio, prima».
«Andiamo a vedere quella porta». Muovi il primo passo: questa volta il quadrato si illumina di rosso e fitte atroci ti attraversano le gambe. Sottrai 1 punto di Danno dalla tua Energia Vitale.
«Fermi dove siete!» gridi ai tuoi compagni. Ora il quadrato è bianco e le fitte sono scomparse.
Flip e Sulex ti guardano, preoccupati. «Dobbiamo attraversare questa stanza. Uno di voi due deve muoversi e vedere se succede la stessa cosa».
«Se ho una possibilità di scelta, io resto qui» risponde Flip, perplessa. «Ha l'aria di essere molto doloroso».
«Infatti» ammetti. L'idea di riprovare ti sconvolge. Flip è molto leggera, forse si muoverà senza problemi, pensi (**243**). Però, visto che sei tu il capo, toccherebbe a te riprovare (**269**).

174

«Sulex, fa' qualcosa!».
Il chierico chiude gli occhi ed invoca con fervore gli dei, sfiorandovi con le mani.
Il pesce viene all'attacco: sembra occupare l'intero mare.
Per vedere se l'incantesimo di Sulex funziona, lancia un dado e somma il risultato alla sua Saggezza. Se ottieni 9 o più, vai al **302**. Se il totale è meno di 9, vai al **34**.

175

«Forse c'è qualcosa di utile qui» dici chinandoti sul nido.
Dopo una rapida ricerca, trovate un sacchetto pieno d'oro, una piccola scatola d'argento ed una fiala di vetro. Sulex prende la fiala e l'annusa: «È un filtro curativo!» dice soddisfatto. «Chi ha bisogno di . . .».
Lo zittisci bruscamente. Ci risiamo, pensi: si sente di nuovo un battito d'ali, e la paura ti assale.
«Ma quante bestiacce ci sono in questo posto?» sbotti. Infili rapidamente nella bisaccia la scatoletta d'oro e ti guardi intorno, cercando di scoprire la fonte del rumore.
Non devi aspettare molto: due mostruosi pteranodonti stanno sbucando dalla nebbia.
«Sulex, hai qualche incantesimo per questo tipo di bestie?».
Se Sulex non ha ancora usato le Folgori Magiche, vai al **57**. Altrimenti vai al **112** e preparati a combattere.

176

Subito al di là della cortina c'è una statua imponente. Cerchi di evitarla, ma hai troppo slancio e vai a sbatterci contro.
Con un ruggito di rabbia la statua si anima: è un lupo mannaro, un orribile mostro alto due metri. Tra le mani, stringe un'ascia da guerra.
La stanza è piena di creature simili, ancora inanimate. Un'altra, però, sta aprendo gli occhi: vi vede e si lancia all'attacco.
Sottrai 1 punto dalla tua Energia Vitale per il Danno riportato urtando la statua, poi lancia due dadi e somma il risultato alla tua Combattività. Se il totale è 12 o più, vai al **44**. Se è meno di 12, vai al **204**.

177

«Ma certo!» esclama Flip. «Scacchi! Io ero la Torre. Tu, Carsten, l'Alfiere».
«Ed io, il Re!» completa il chierico, con aria molto soddisfatta.
Non riesci a trattenerti: «Vostra Maestà avrebbe qualche incantesimo che ci rimetta in sesto?».
Sulex ha due incantesimi di Contro-Dolore. Lancia un dado per ognuno di essi, somma il risultato alle vostre Energie Vitali e cancella i due incantesimi dalla lista di Sulex. Utilizza anche una delle ostie magiche del Conte: vale 4 punti di Energia Vitale che puoi distribuire a piacere tra i vostri punteggi.
Vai al **310**.

178

Una voce interiore ti spinge a continuare.
Per colpire la sfera devi lanciare due dadi: se fai 7 o più, il colpo è andato a segno. In questo caso devi anche lanciare un dado per il Danno.
Devi accumulare 20 punti di Danno, per rompere la sfera. Ogni colpo equivale al lancio di un dado. Bada però che devi sottrarre il Danno anche dalla tua Energia Vitale.
Se riesci a rompere la sfera, vai al **77**.
Se perdi tutta l'Energia Vitale prima di aver rotto la sfera, vai al **237**.
Se per tre volte consecutive non riesci a colpire la sfera, vai al **334**.
Se invece decidi che continuare è troppo pericoloso e abbandoni l'impresa, vai al **282**.

179

Quest'uomo ha organizzato tutto: fin dall'inizio aveva deciso la tua morte e non ti lascerà scappare adesso!

Sguaina rapido la spada e balza verso di te. Fortunatamente, avevi previsto la sua mossa e riesci ad evitare la stoccata. Con un colpo da maestro, riesci a disarmarlo, facendo volare lontano la sua spada.
Credevi bastasse, per vincere? Il Conte grida: «Guardie! A me!». Anche lui aveva previsto le tue mosse.
Finora sei sopravvissuto a tutti i pericoli, perché rischiare ancora? Vai al **159**.

180

«Se ha funzionato prima, andrà bene anche adesso» concorda Sulex.
Si sposta diagonalmente ed il quadrato blu diventa subito bianco. Sulex è incolume. Vai al **317**.

181

Il raggio illumina il settore 3, circa a metà strada tra te ed i corpi dei tuoi compagni.
Loro ormai sono già morti, pensi. Tu invece devi muoverti, o farai la stessa fine. Vai al **56**.

182

Evitando di alzare gli occhi, tenti di colpire la medusa: si sta avvicinando per attaccarti con i serpenti.
Senti la spada affondare e vedi il bordo del mantello agitarsi: alzi la testa ed il tuo sguardo incrocia quello beffardo della donna.
Ti ha giocato! Aveva avvolto una zolla di terra nel suo mantello. Vai al **4**.

183

Osservi paralizzato il masso caderti addosso. Muoviti! Devi calcolare dove cadrà! Troppo tardi: ti colpisce alla spalla e perdi l'equilibrio.
Sottrai 1 punto di Danno dalla tua Energia Vitale.
Un grido lacera l'aria alle tue spalle. A fatica sollevi

la testa: Flip sta scivolando nelle fiamme. Vorresti gridare a Sulex di tirarla su, ma il dolore ti toglie il respiro.
Lancia un dado e somma il risultato all'Abilità tua e di Sulex.
Se il totale va da 3 a 5, vai al **37**; se ottieni 6 o 7, vai al **71**; con più di 7 vai al **221**.

184

«Per un pelo!» esclama Flip. «Pensi che si sveglieranno anche gli altri?».
«Per prudenza, è meglio non toccarli». Oltre le statue si intravede la porta. «Andiamo».
«Aspetta, Carsten. Laggiù a destra c'è qualcosa che sembra un sarcofago: forse è meglio darci un'occhiata».
«Chierici!» sbotta Flip. «Pensano solo ai morti!».
Sulex la guarda sdegnato, poi si gira verso di te.
Hai deciso? Puoi lasciare la stanza (**170**) o controllare il sarcofago (**151**).

185

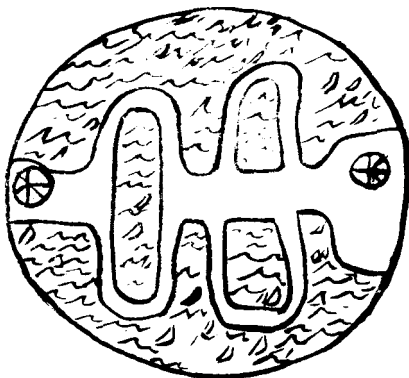
«Tutti spalla contro spalla!» gridi, sperando di proteggervi così dall'attacco del pesce gigantesco.
Inutile: la bestia irrompe in mezzo a voi. Senti centinaia di piccoli aghi pungerti la pelle. Agiti la spada senza riuscire a colpire.
«È un . . . un ixitxachitl: un chierico malvagio!» grida a fatica Sulex. «Sta usando un Sortilegio del Dolore!».
Sottrai 2 punti di Energia Vitale a te e ai tuoi compagni e vai al **113**.

186

«Sulex, salta avanti di due quadrati, fino a quello grigio» suggerisci.

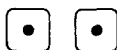
«Figuriamoci!» borbotta Flip «Non saprebbe saltare un sassolino».
Sulex la ignora, si rannicchia e spicca un balzo: atterra sul quadrato grigio e cade a terra in preda al dolore. Sottrai 1 punto dall'Energia Vitale del chierico.
«Adesso basta!» esclama, rialzandosi. Un quadrato alla volta, percorre tutta la stanza a zig zag, fino alla statua. «E adesso venitemi a prendere!» grida soddisfatto.
Se hai scoperto come si attraversa questa stanza, vai al **201**. Altrimenti vai al **269**.

187

La scala vi porta oltre le chiome degli alberi, fuori della stanza.
Salendo, ti aspettavi che la temperatura si abbassasse; invece, man mano che andate avanti, vampate d'aria sempre più calda vi raggiungono.

Davanti a te Flip si ferma di scatto. «Ohi, ohi!» la senti esclamare.
«Che c'è?».
«Aspetta e vedrai». Si scosta e vi lascia passare.

Sei in una stanza circolare, occupata da una distesa di fiamme: il caldo ti blocca il respiro.
Ti trovi su una piattaforma di pietra, a pochi centimetri dal fuoco: è larga 6 metri e si sporge di circa 9 metri verso il centro della stanza. La superficie è irregolare, cosparsa di frammenti rocciosi.
Dalle estremità partono due stretti sentieri che si ricongiungono, disegnando un'ampia curva, ad una piattaforma simile a questa sul lato opposto della stanza. Forse un tempo le due piattaforme erano congiunte e formavano una strada attraverso la stanza; adesso però, questi stretti sentieri sono tutto quello che rimane. Altre due anse partono dalla piattaforma centrale e si ricongiungono all'altro capo della stanza, davanti ad una specie di anfiteatro roccioso.
Al centro dell'anfiteatro, un imponente gigante dalla pelle scura ti sta fissando.
Aspetti la sua prima mossa, ma il gigante continua a guardarti, immobile.
«È una statua» sospiri sollevato.
«Guarda alle sue spalle» dice Flip.
Una colonna di pietre, l'unica cosa che assomigli ad una scala in questa stanza, è proprio dietro la statua.
Vai al **195**.

188

Poi vi conducono alla stalla per scegliere i cavalli. Un vecchio stalliere rugoso passa indaffarato da un cavallo all'altro, aggiustando i finimenti. Ti sta guardando furtivamente, e ogni volta che cerchi di incrociare i suoi occhi, abbassa la testa. Monti in sella e sei subito circondato da un gruppo di guardie a cavallo. «Abbiamo l'ordine di farvi arrivare al castello tutti interi» ti apostrofa il capo. «In quanti pezzi ne uscirete, invece, non è affar nostro!» Le altre guardie ridono fragorosamente; anche Flip ride, finché non si

rende conto che quel ”quanti pezzi” riguarda anche lei.
Prendi le briglie, pronto a partire; ma in quel mentre lo stalliere si avvicina furtivo: «Un momento!» e finge di sistemarti la sella. «Siate prudente: quando avrete trovato la Gemma, uno di quei due vi ucciderà» sussurra indicando i tuoi compagni. Lo guardi stupito, forse non hai capito bene; ti chini verso di lui ma lo stalliere grida un «Ecco fatto!» e scappa via.
Il gruppo si muove; e mentre cavalchi verso il castello le parole di quell'uomo continuano a risuonare nella tua mente. Vai al **13**.

189

Il raggio illumina il tuo settore. Lancia un dado per vedere se ti salvi: se il risultato è uguale o minore del punteggio di Esperienza che ti è rimasto, vai al **20**. Se è maggiore, vai al **203**.

190

Cammini sul terreno irregolare scivolando ogni tanto sui ciottoli.
Ad un tratto inciampi e cadi a terra. Furibondo con te stesso cerchi di rimetterti in piedi, quando senti nuovamente quel verso stridulo.
L'aria è mossa da un pesante battito d'ali: un'enorme testa di falco sta sbucando dalla foschia; un grido ti sfugge appena riesci a distinguere il resto: nonostante le ali, il corpo è quello di un leone. È un grifone!
Si getta in picchiata su di te, ferendoti con gli artigli ed il becco. Scivoli dietro ad una roccia per evitare un nuovo attacco.
Lancia due dadi per il Danno e sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale, poi vai al **164**.

191

Muovi un passo in diagonale e con sollievo vedi il quadrato diventare bianco.
Flip lancia un fischio d'incoraggiamento. «Avanti così, capo!».
Le sorridi e fai un passo avanti, verso la statua. I dolori ti attraversano di nuovo le gambe e cadi in ginocchio. Sottrai 1 punto di Danno dalla tua Energia Vitale e vai al **240**.

192

Nella penombra intravedi il luccichìo della lama al di là di parecchie ombre minacciose. Cerchi un passaggio tra le statue quando un grugnito risuona alle tue spalle. L'ascia taglia l'aria a pochi centimetri dalla tua testa: il lupo mannaro si getta su di te, inferocito ma disarmato. Recuperi rapido la spada e gli affondi la lama nel petto: cade a terra in una pozza di sangue.
Dietro a te, Sulex e Flip hanno sconfitto il loro avversario. Osservi preoccupato le altre statue ma nessuna accenna a muoversi. Ringrazia gli dei e vai al **184**.

193

Infili la mano in una piccola fessura e cerchi un appoggio per i piedi. Ne trovi uno, poi un altro . . . e un altro ancora: raggiungi il primo anello.
«Bravo, Carsten!» esulta Flip. «Non pensavo che ci saresti riuscito».
Sembra veramente contenta: forse sbagli a non fidarti di lei. Vai al **289**.

194

Una delle enormi creature nere ti cade vicino. Sei paralizzato dalla paura ma la halfling scivola al tuo

fianco e colpisce con la mazza ferrata, sbattendo il ragno contro il muro. Le fai spazio e la osservi, stupito dalla sua destrezza: uno dopo l'altro i ragni cadono a terra, schiacciati.
«Sono contento di non essere un ragno!» dici, tirando un sospiro.
Flip sorride e pulisce la mazza. Vai al **51**.

195

«Dobbiamo raggiungere quelle scale alla svelta». Il caldo ti taglia il respiro.
«Potremmo lanciare una corda sopra le fiamme e collegare i due lati della piattaforma» suggerisce Flip. «Non dista più di 9 metri, e la nostra corda è molto più lunga».
«Sopra le fiamme? Non mi sembra il caso!» esclama Sulex. «Perché non percorriamo una di quelle anse?»
«Non ti andrebbe una bella passeggiata su una corda tesa?» gli chiede Flip.
«Se proprio devo usare la corda, preferirei annodartela al collo!» replica Sulex, piuttosto seccato.
Rifletti: camminare su una corda tenuta da due persone, e forse una di loro ha l'ordine di ucciderti. Forse è meglio separare il gruppo e percorrere le due anse, ma avresti il coraggio di mandarli avanti da soli? Se sei vicino alla meta, non hanno più bisogno di te.
La tua scelta adesso dipende dalla fiducia che hai in loro, più che dalla struttura della stanza. Se pensi sia meglio restare uniti, potete camminare insieme lungo un'ansa (**307**). Se invece vuoi che il gruppo si divida, puoi mandare Flip e Sulex su una mentre tu percorri l'altra (**15**), oppure puoi seguire il suggerimento di Flip (**120**).

196

«Stavolta vado diritta sul giallo! Con le mosse in diagonale ho chiuso!».
«Va bene, Flip». La guardi passare con cautela sul quadrato giallo. Niente: solo il solito cambio di colore. Continua e passa sul quadrato grigio successivo; ancora nulla!
«La sottoscritta d'ora in poi va diritta!» esclama: parte di scatto e raggiunge la statua; tutti i quadrati diventano bianchi al suo passaggio.
Se credi di aver scoperto il segreto della stanza, vai al **201**. Se non sei ancora sicuro, chiedi a Sulex di spostarsi (**55**).

197

Il lampo di luce illumina un altro settore della stanza. Sospiri sollevato: sai che se il raggio ti colpisce, non rivedrai più la luce del sole.
Se è il secondo raggio che vedi, vai al **31**; se è il terzo, vai al **284**.

198

«State vicini» sussurri indicando il sentiero a destra. «Andiamo a vedere dove porta, nel caso si debba tagliare la corda».
Scivoli silenzioso lungo il limite della radura quando senti un grido:
«Accidenti!» Flip è inciampata in una radice.
«Che maldestra!» esclama Sulex, chinandosi per aiutarla.
Il canto sommesso del giardiniere si è interrotto. Ti volti e vedi la sua faccia: è un terribile volto di donna; decine di serpenti si contorcono sulla sua testa ed il suo sguardo iniettato di sangue ti paralizza.
«Non guardate!» riesci ancora a dire. «È una medusa!».

Senti la voce di Sulex: «Sapevo che prima o poi le avrei usate».
Il chierico estrae dalla bisaccia un rotolo di pergamene e lo svolge rapidamente. Appena la formula del Contro-Medusa risuona nell'aria ti senti liberare dal potere di quegli orribili occhi.
Un urlo di rabbia copre la voce di Sulex: la malvagia creatura vi corre incontro, cercando di avvicinarsi quanto basta per attaccare il chierico con i serpenti.
Cancella il Contro-Medusa dalla lista degli incantesimi di Sulex.
La medusa ti ignora: il suo obiettivo è il chierico; lanci il pugnale e la lama si conficca nella sua schiena: cade a terra, morta. Mentre cade, però, uno dei serpenti, ancora vivo, aggredisce Sulex. Per vedere se riesce a morderlo, lancia un dado. Se il risultato è 3 o più, vai al **118**. Altrimenti vai all'**84**.

199

Rapida, la feroce creatura di roccia si scaglia contro di te; apre la bocca e riesci a vedere i suoi grandi denti taglienti. Lasci cadere la pietra che avevi in mano, sfoderi la spada e colpisci, ma la lama rimbalza: la pelle della sua schiena è uno scudo granitico, l'arma non riesce neppure a scalfirla. Il mostro ti afferra il braccio e morde in profondità.
Qualcuno sta arrivando al tuo fianco: è Flip! La halfling alza la mazza ferrata e colpisce pesantemente la vulnerabile testa del rettile.
Il mostro si contorce a lungo, prima di morire, mentre il tuo braccio sanguina abbondantemente.
«Sulex!» grida Flip. «Fasciagli la ferita!»
Lancia un dado per il Danno e sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale. Vai al **33**.

200

Un'espressione di terrore attraversa il volto del gigante, che inizia ad indietreggiare. Stai già esultando quando lo vedi scuotere la testa, voltarsi e tornare all'attacco.
«Sulex!» sibili. «Prova il Ghiaccio!» (**238**). Se però Sulex lo ha già usato, vai al **116**.

201

Ti è venuta un'idea, una brillante idea che potrebbe farvi attraversare questa stanza senza problemi; la scoperta è elettrizzante.
«Penso di sapere come fare!» esclami emozionato. «Dobbiamo muoverci ancora una volta e poi avrò la completa certezza».
I tuoi compagni hanno un'aria poco convinta. Devi scegliere l'ultima mossa.
«Flip, Sulex, andate dritti avanti di un solo quadrato; io invece mi muovo di un quadrato in diagonale» (**247**). Oppure:
«Flip, muoviti di un quadrato in diagonale. Tu, Sulex, saltane due in avanti ed io avanzerò diritto sul quadrato grigio» (**326**).

202

Con la mano afferri impaziente il chiavistello e lo fai scattare. Una piccola nuvola bianca si sprigiona dall'apertura. La testa ti gira: è colpa di quel vapore! Ti allontani veloce dalla roccia ed il resto del gas si disperde nell'aria.
«Hai visto che c'era una trappola?» osserva Flip compiaciuta. «Sei fortunato: l'apertura era difettosa e quasi tutto il vapore velenoso era già fuoriuscito».
Sei stato l'unico a respirare il veleno. Sottrai 1 punto di Danno dalla tua Energia Vitale.

Spingete insieme la roccia, che ruota su un perno, rivelando un contenitore metallico. Vai al **234**.

203

Il raggio bianco ti colpisce: senti un dolore insopportabile e ti sfugge un lamento disperato. L'ultima cosa di cui sei consapevole è che la gemma malefica ti sta aspettando: senti la sua potente forza strappare la tua anima dal corpo.

204

Il lupo mannaro assetato di sangue incombe su di te. Alza minaccioso l'ascia, scoprendo così il torace, e non ti lasci scappare l'occasione: prima che riabbassi le braccia, lo ferisci rapido con la spada.
La lama squarcia quel torace ripugnante, ma il mostro infuriato colpisce ugualmente la tua spada con l'ascia, facendola volare lontano. Sei ferito gravemente al braccio e disarmato: il pugnale non basta certo per affrontare quel bestione alto due metri. Lancia un dado per il Danno e sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale.
Chiami Flip e Sulex in tuo aiuto (**287**) o tenti di recuperare la spada (**38**)?

205

«Attenti!» grida Sulex. «Sta arrivando un pesce mostruoso con delle pinne enormi. E guarda che denti!»
Vuoi combattere (**256**) o ti immergi e tenti di aprire la botola (**127**)?

206

«Penso che questa stanza non ammetta scorciatoie!» esclama Flip. Così dicendo, si incammina sicura dal quadrato blu verso quello grigio in mezzo alla stanza, poi svolta a destra ed attraversa l'intera stanza dirigendosi verso la statua. Vai al **55**.

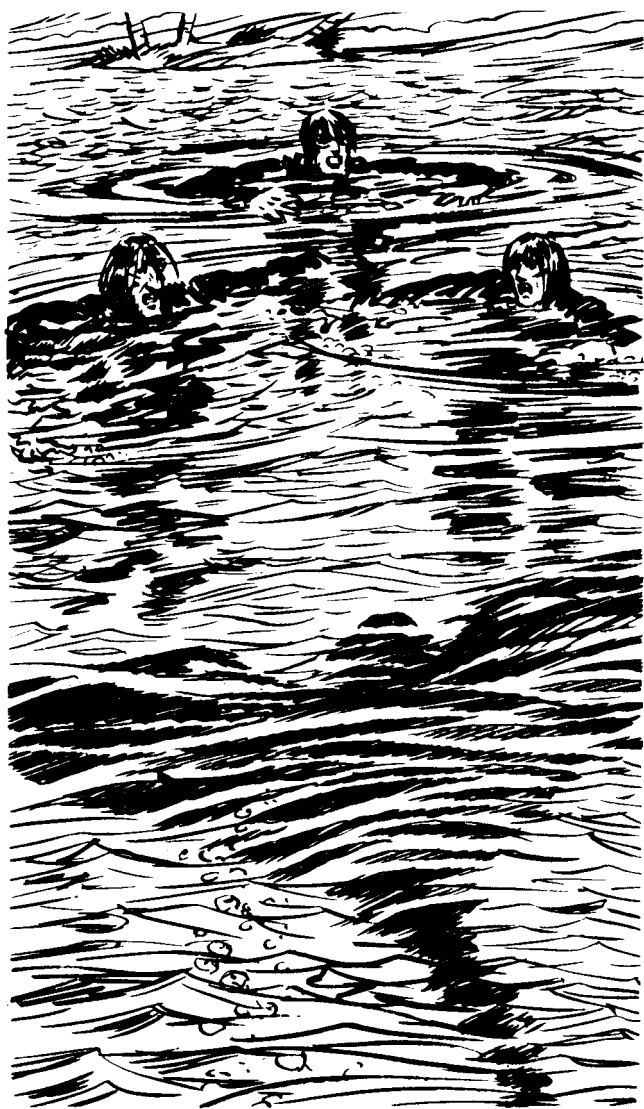
207

Che cosa sta facendo Sulex? Muovi un passo verso il chierico e la tua gamba si blocca a mezz'aria.
«Spiacente: ho usato il mio Bloccapersone contro di te, Carsten» dice con voce triste. «Prima di partire ci avevano detto quello che avresti fatto una volta trovata la gemma. Beh, Flip è morta ed io non voglio fare la stessa fine».
Senti le sue parole e vorresti smentirlo, ma anche con uno sforzo sovrumano non riusciresti ad aprire la bocca.
Il chierico si avvicina, fruga tra i tuoi vestiti e trova l'amuleto appeso al collo. Sgancia la catenina e te lo sfila dicendo: «Questo lo prendo io, grazie. Non so come farai ad uscire di qui quando svanirà l'effetto del sortilegio, ma . . . insomma, questo è affar tuo».
Adesso sei solo, rinchiuso per sempre in questa maledetta Torre Fantasma.

208

Il fumo, il gigante, le fiamme: tutta la situazione spinge a pensare che è meglio rimanere uniti.
«Non riusciremo certo a prenderlo di sorpresa: perché non lo attacchiamo e la facciamo finita?». Detto questo, Flip si china, afferra il bastone di Sulex e glielo passa.
Guardi prima il gigante, poi la piccola halfling e sorridi. «Forse hai ragione . . .» dici lentamente.
Decisi e solidali, vi prendete sottobraccio ed avanzate sulla piattaforma verso il gigante. Una risata fragorosa e beffarda copre il crepitio delle fiamme. Il gigante lascia la pietra che stava per lanciare e sta lì a guardarvi. Che cosa ci sia di divertente, proprio non lo capisci! Ma . . . perdi l'equilibrio, ed invece di cadere ti senti portato verso il soffitto! Tenti disperatamente di opporti alla forza invisibile, ma non riesci a fare nulla.
La risata del gigante risuona nuovamente. Il soffitto si avvicina: c'è un'apertura e la forza vi trascina in quella direzione! Dove finirete?
Se vuoi afferrarti al bordo dell'apertura per non farti trascinare oltre, vai al **22**. Se invece vuoi continuare a salire, vai al **12**.

209

Il raggio illumina i corpi senza vita della halfling e del chierico. Non può certo ucciderli due volte, pensi. Fortunatamente, anche questa volta il raggio ti ha mancato. Vai al **56**.

210

Lotti per rimanere a galla e liberi a fatica Sulex dai vestiti bagnati: boccheggia, ma sta bene. Ti togli anche tu la giacca e osservi meglio la stanza. L'isola è piccola, lunga non più di 12 metri; la superficie è piatta e, a parte due palme striminzite, non vedi altri segni di vita.
C'è anche un'altra cosa che non si vede, una cosa terribilmente importante: questa stanza non ha vie d'uscita! E la Gemma dello Spirito sicuramente non è qui!
La barriera corallina che occupa gran parte del fondo è solo a pochi metri sott'acqua; la sua superficie è punteggiata di chiazze rosso vivo, blu e verdi. Segui con lo sguardo alcuni pesci che nuotano in mezzo al corallo: passano davanti a qualcosa di luccicante.
«Che cosa può essere?».
«Cosa?» chiede Sulex. Evidentemente ha ripreso fiato.
«Lì, nel corallo. Quella cosa che brilla».
«Guarda là, Carsten» chiama Flip; la sua voce è preoccupata.
Ti volti e vedi qualcosa che sta nuotando verso di voi: è un enorme pesce, grande quanto basta per ingoiare un uomo . . . ed ha un'aria affamata. Non c'è tempo! Decidi: puoi rimanere e affrontarlo (**222**) o nuotare verso l'isola (**104**).

211

Flip spicca un balzo sulla schiena del gigante, lo afferra per il collo con un braccio e affonda il pugnale. Il gigante tenta di scrollarsela di dosso e i suoi movimenti fanno affondare maggiormente la lama. Sei riuscito a recuperare la spada; ti volti e vedi Flip saltare giù dalla schiena del gigante.

Lancia due dadi e aggiungi il risultato alla tua Combattività. Se hai preso la spada nella stanza degli scacchi aggiungi 3 punti: è una spada Ammazzagiganti. Poiché il tuo avversario è già ferito, bastano 11 punti per sconfiggerlo (**228**). Se ne hai meno, vai al **5**.

212

«Finora è andata bene» dice passando diagonalmente su un altro quadrato blu.
Questa volta però, cade a terra in preda al dolore. Le fitte scompaiono appena il quadrato diventa bianco.
«D'ora in avanti andrò solamente diritta!» dice Flip decisa. Sottrai 1 punto di Danno dalla sua Energia Vitale.
Se sei d'accordo con lei, vai all'**87**. Se preferisci lasciarla riposare e far muovere Sulex, vai al **55**. Se invece pensi di aver scoperto come attraversare la stanza senza problemi, vai al **201**. Ma attento: prendi nota del numero di questo paragrafo nel caso ci dovessi ritornare.

213

Il raggio illumina il tuo settore. Lancia un dado per salvarti. Se il risultato ottenuto è minore o uguale al punteggio di Esperienza che ti rimane, vai al **20**. Se è maggiore, vai al **203**.

214

Calcoli attentamente le distanze e aspetti; i due pteranodonti sono sopra la tua testa: spicchi un salto e rotei la spada con tutta la forza che hai. Ma i mostri preistorici cambiano direzione all'ultimo momento e manchi completamente il colpo. Ora attaccano Sulex: il chierico si difende coraggiosamente mulinando il bastone.

Lancia due dadi e somma il risultato alla Combattività di Sulex. Se il totale è 9 o più, vai all'**82**. Altrimenti, vai al **144**.

215

Sulex cade in uno stato di profonda concentrazione: mormora formule strane accompagnandole con ampi movimenti delle mani. La cortina adesso sembra leggermente diversa.
Provi a separare le perline con la spada e riesci ad aprire un varco. Mentre Sulex ringrazia gli dei, la halfling scatta in avanti e oltrepassa la cortina.
«Oh, no!» grida atterrita. Vai al **50**.

216

L'agile Flip saltella qua e là per evitare il vampiro di fuoco che vola sulla sua testa. Corri verso di lei ma un'altra di quelle creature emerge dalle fiamme e ti attacca. Il calore che ti circonda offusca l'aria; riesci ad intravedere Flip: continua a muoversi per provare la velocità del vampiro. Calcolate le distanze la piccola halfling lo colpisce, poi cade a terra sopraffatta dal dolore; il vampiro svanisce in una vampata.
Anche tu sei in pericolo: il dolore delle ustioni si fa sentire. La malefica creatura tenta ancora di azzannarti. Lancia due dadi e somma il risultato alla tua Combattività. Se il totale è maggiore o uguale a 11, vai al **276**. Se è minore di 11, vai al **337**.

217

«Uno, due, tre, forza!» vi appoggiate insieme alla statua con tutto il vostro peso; non si muove di un millimetro.
«Accidenti, quanto pesa!» esclama Sulex. Esamina la statua e la percuote distrattamente con le nocche. «Solida!».

C'è qualcosa di strano. «Fallo di nuovo!» chiedi. Il rumore all'altezza del torace è diverso.
«C'è una cavità da qualche parte» osservi.
«Ma come la troviamo?» chiede Flip.
Spingete e toccate la superficie della statua alla ricerca di una molla. Niente: forse hai sentito male.
«Fatemi provare lassù». Con un salto Flip raggiunge il braccio della statua e vi fa scorrere la mano. Quando raggiunge il polso, senti uno scatto.
«Guarda Carsten!» grida Sulex. «L'ha trovata!».
Nel torace della statua si è aperto un piccolo cassetto segreto. Al suo interno c'è una sbarra di metallo ricurva con una sfera ad un'estremità.
Se è la prima volta che ti trovi di fronte alla statua, vai al **261**. Se invece sei già stato qui un'altra volta, entra nella galleria e vai al **255**.

218

«Non credo che la Gemma dello Spirito si trovi in questo nido puzzolente. Raggiungiamo la scala».
Arrivato ai piedi della scala alzi lo sguardo: la cima si perde nella foschia. «Aspettate qui» ordini. Impugni la spada e sali; appena hai completato la prima rampa senti un fruscio ed un grido acuto: due enormi creature alate stanno venendo rapide verso di te.
Sbalordito, inciampi in un gradino e cadi di schiena rotolando rovinosamente. Per vedere se ti sei fatto male, somma il risultato del lancio di un dado alla tua Abilità. Se il totale è minore di 8, hai avuto 1 punto di Danno: sottrailo dalla tua Energia Vitale.
Ti rialzi appena in tempo per scansare i becchi affilati di quei mostri volanti.
Se Sulex ha ancora le Folgori Magiche, può usarle contro queste creature (**57**). Se le ha già utilizzate, preparati a combattere (**112**).

219

«Non credo che il mago che ha costruito questo posto abbia simpatia per gli ospiti; specialmente per quelli indesiderati» dici. «Flip, controlla se ci sono trappole».
La halfling percorre la stanza circolare scrutando attentamente le pareti. Si china e passa la mano lungo la superficie di un sasso, poi si rialza. «Non ci sono trappole qui. Per un attimo ho pensato che ce ne fosse una nel pavimento, invece niente».
«Bene, allora muoviamoci» ribatti; ma puoi fidarti di lei? Vai verso l'apertura nel muro.
Se sei nella torre orientale, vai al **295**. Se sei in quella occidentale, vai al **300**.

220

Vai verso il chierico attraverso quel calore insopportabile. Sferri colpi in tutte le direzioni e riesci a distrarre il vampiro di fuoco da Sulex; prima che riesca ad attaccarti, gli assesti una stoccata e conficchi la lama nel suo corpo coriaceo. La creatura si trasforma in una palla di fuoco e svanisce nell'aria. Alle tue spalle senti un grido acuto: hai aiutato Sulex ma ti sei dimenticato di Flip. Vai al **137**.

221

Con un'agilità che non credevi di avere, giri su te stesso e riacquisti l'equilibrio.
«Reggimi!» gridi a Sulex. Afferri la sua mano e ti chini sporgendoti verso le fiamme. Allungandoti al massimo riesci ad afferrare la piccola halfling e la riporti rapidamente sul sentiero di pietra.
Grazie al tuo aiuto repentino ha sofferto solo 2 punti di Danno. Sottraili dalla sua Energia Vitale e vai al **319**.

222

Estrai deciso il pugnale: «Dobbiamo uccidere quella bestia prima che lei uccida noi!».
In acqua hai più bisogno di Abilità che di Combattività. Somma la tua Abilità con quella di Flip e Sulex ed il risultato del lancio di due dadi. Se il totale è 14 o più, vai al **60**. Se invece è meno di 14, vai al **157**.

223

Il raggio mortale illumina il settore a sinistra di Flip e Sulex. Sospiri con sollievo: se il raggio vi colpisce, sarà la fine della vostra ricerca.
Se questa è la seconda volta che vedi il raggio, vai al **31**. Se è la terza, vai al **284**.

224

Oltre la cortina c'è una stanza immersa nella penombra. Alzi lo sguardo e vedi un'enorme creatura che ti sbarra il passo. Vai al **50**.

225

«Non mi fido di nessuno in questo posto maledetto!» dici con voce decisa.
«Nemmeno io!» concorda Sulex.

«Aspettate qui!» ordini. Scivoli furtivo attraverso la radura. Quando sei a pochi passi dalla figura ammantata alzi la spada e sferri un colpo contro la sua schiena. Lancia un dado e somma il risultato alla tua Abilità. Se il totale è 5 o più, vai al **297**. Se è minore, vai al **271**.

226

«Uno, due, tre, forza!». Vi appoggiate contro la pesante statua di pietra con tutto il vostro peso, senza riuscire a smuoverla.
«Veramente una bella idea» commenta Flip.
«Tentiamo ancora una volta. Uno, due, tre, forza!». Niente, non si muove di un millimetro. Le tue mani, sudate per lo sforzo, scivolano lungo la statua. Appena sfiori il polso senti uno scatto ed un piccolo cassetto esce dal torace della statua.
«Ehi!» grida Flip. Cerca di raggiungerlo con un salto per vederne il contenuto, ma è troppo alto per lei.
Infili la mano e trovi un pezzo di metallo ricurvo con una sfera fissata ad un'estremità.
Se è la prima volta che incontri la statua, vai al **261**. Se sei già stato in questo posto, entra nella galleria e vai al **255**.

227

Anche questo orangosauro cade morto ai tuoi piedi. La stanchezza ti rende difficile ogni passo, ma continui a camminare lungo il sentiero. Dopo pochi metri, arrivi in una radura. Vai al **142**.

228

Preso alla sprovvista, il gigante non riesce a reagire. Ti avvicini, lo colpisci con un abile affondo e ti ritrai immediatamente. Sulex e Flip lo attaccano alle spalle. Ad un tratto la halfling affonda completamen-

te la lama nella sua schiena: il gigante cade a terra con un tonfo sordo. Vai al **29**.

229

Sei nel settore 4, quasi di fronte alla scala da cui sei arrivato. Un raggio abbagliante attraversa l'aria. Lancia un dado: se il risultato è 1, vai al **129**; 2, **298**; 3, **197**; 4, **327**; 5, **105**; 6, **223**.

230

L'orangosauro ti cade addosso. Cerchi di tenergli gli artigli lontano dal collo, ma la sua coda prensile ti sta bloccando. Con la mano ancora libera, prendi il pugnale e lo colpisci.
Lancia due dadi e somma il risultato alla tua Combattività. Se il totale è 11 o più, vai al **169**; altrimenti vai al **100**.

231

«È assurdo rischiare tutti la vita» dici con voce piatta, e torni indietro per la galleria.
«Dovremmo comunque aiutare Flip» replica Sulex. «E se la Gemma dello Spirito fosse al di là di quella strana parete?».
E se Sulex avesse ragione? rifletti. Il pensiero della gemma, e quello degli uomini del Conte che stanno aspettando ai piedi della collina, ti convincono a tornare indietro. Vai al **173**.

232

Il vampiro di fuoco che attacca Flip è grande quanto lei. La halfling si muove per impedire che le ali della creatura la sfiorino, ma ormai è quasi accecata dalle fiamme e dal fumo. Vai al **137**.

233

Sei finalmente sulla piattaforma centrale, faccia a faccia col gigante. Davanti a te c'è un largo passaggio di pietra. Il gigante potrebbe percorrerlo facilmente e attaccarti, ma si accontenta di gettare sguardi rabbiosi. Preferiresti non affrontarlo, però blocca l'unica via d'uscita da questa stanza.

«Dobbiamo oltrepassarlo».

«Perché non torniamo indietro?» chiede Flip.

«Sul serio?» ribatte Sulex. «E il Conte Lasson? Se non ritorniamo con la Gemma dello Spirito ci starà alle calcagna finché vivremo, o finché vivrà lui. Dovremo sempre scappare!». E sottolinea la sua opinione scaraventando il bastone a terra.

Ancora una volta sei di fronte ad un'alternativa: rimanete insieme (**208**) o vi dividete (**67**)?

234

La scatola si apre facilmente. È quasi vuota: trovi un paio di monete, qualche gioiello e una piccola fiala. Mentre Flip si impossessa dei gioielli, Sulex raccoglie la fiala.
«Che cos'è?» chiedi.
«Senza dubbio qualcosa di magico» mormora. Toglie il sigillo di cera e la accosta cautamente al naso. «Hmm, ha un odore familiare». Intinge un dito nel liquido blu-argenteo e lo porta alla bocca.
Sorride: «Che fortuna! Non credevo sarei mai riuscito a vedere . . .».
«Insomma, cos'è?» sbotta Flip impaziente.
«È la Chiave delle Acque» replica il chierico. «Chi la beve può respirare sott'acqua».
«Ehi, ma allora possiamo esplorare la barriera corallina» dici emozionato. Forse troverai una via d'uscita da questa stanza. Vai al **19**.

235

La tua meta è una torre, quindi è più logico salire. Anche se non sembra che questa torre abbia qualcosa di speciale; ma forse . . .
Sali alcuni gradini togliendo le fitte ragnatele, ma un cumulo di macerie ostruisce il passaggio; probabilmente il piano superiore è crollato.
Puoi provare a rimuovere l'ostacolo (**167**), puoi scendere al livello inferiore (**155**) o puoi riattraversare il cortile ed entrare nell'altra torre. In questo caso, se adesso ti trovi nella torre orientale vai al **172**; se sei in quella occidentale vai al **266**.

236

Percorri il sentiero osservando la fitta vegetazione: strano che il sentiero sia così curato, probabilmente è opera di qualche magia.

«Non abbiamo scelta» dici. «Dobbiamo proseguire». Camminate vicini lungo il sentiero. Non è faticoso, ma la vegetazione intricata vi fa sentire in trappola: se qualcuno vi aggredisse qui, dovreste per forza affrontarlo.
Il sentiero gira a est e si divide: una diramazione piega a nord, l'altra a sud.
Osservi indeciso i due sentieri. Un grido risuona sopra la tua testa: qualcosa vi sta cadendo addosso dai rami, uno strano incrocio fra una scimmia ed un rettile: un orangosauro! La sorte deciderà chi di voi verrà attaccato: lancia un dado. Se ottieni 1 o 2, vai al **259**; con 3 o 4, vai al **41**; con 5 o 6, vai al **230**.

237

L'hai colpita, ma sarebbe stato meglio non farlo: anche il tuo corpo non ha resistito. Cadi a terra; il dolore è insopportabile. Il tuo ultimo pensiero è che nessuno saprà mai qual è stata la tua fine.

238

Con la testa abbassata, il chierico si concentra ed invoca gli dei; poi punta il dito in direzione del gigante e dice con voce imperiosa: «Ghiaccio!».
Per vedere se gli dei concedono la loro approvazione a Sulex, lancia un dado. Se ottieni un numero pari, vai al **293**. Se il numero è dispari, vai al **267**.

239

Il Conte vi squadra in silenzio, uno dopo l'altro. Fissa di nuovo lo sguardo su di te e dice: «Carsten Soldar, sei accusato di furto».
Tenti ancora di protestare ma il Conte prosegue: «Comunque, poiché sono una persona magnanima, ti perdonerò e ti lascerò in libertà se mi dimostrerai il tuo valore: dovrai compiere una missione per me». Smette di parlare ed aspetta la tua risposta.

Era una trappola: fin dall'inizio non avevi scampo. Che farsa assurda, pensi. Ormai devi recitare la tua parte fino in fondo. A denti stretti dici: «Farò ciò che Vostra Grazia mi chiede».
Il Conte si gira: «E adesso tu, Filippa, e anche tu, Sulex: siete stati giudicati colpevoli, ed avete accettato di accompagnare il guerriero nell'impresa».
La halfling abbassa lo sguardo; con un piede traccia lentamente dei cerchi sul tappeto. Dice riluttante: «Sì, penso di sì!».
«Anch'io, sì» aggiunge Sulex; la sua voce è incerta.
«Avete un'ora di tempo per prepararvi. Poi sarete accompagnati al Castello di Parcesstan». Il Conte vi volta le spalle e si dirige verso il tavolo. Vai al **61**.

240

«Devo muovermi diagonalmente» rilevi.
«Ed io devo continuare ad andare diritta» aggiunge Flip con voce squillante.
«Ed io . . .» un'espressione trionfante si dipinge sul volto del chierico, «io posso andare dove voglio, ma devo spostarmi di un quadrato alla volta».
«Gli scacchi!» gridate insieme.
«Il colore dei quadrati non aveva alcuna importanza!» esclami emozionato. Aggiungi 1 punto alla tua Esperienza e vai al **177**.

241

«Passare da un quadrato grigio ad un altro non funziona. E nemmeno muoversi diagonalmente» osserva Flip. «Bene, questa volta decido io, e vado dritta verso la statua!».
La halfling passa su un quadrato verde in mezzo alla stanza, gira di scatto a destra e va verso la parete. Continua ad andare diritta e non succede nulla. Al suo passaggio i quadrati diventano bianchi.
Se Sulex si è già mosso, vai al **269**. Se non si è mosso, e non sai bene cosa fare, vai al **55**. Se invece sai perché non è successo nulla a Flip e come dovrebbe muoversi Sulex restando incolume, vai al **201**.

242

«Sulex! Usa un incantesimo!».
«Non ho niente di abbastanza potente per questa creatura» dice, indietreggiando.
«Prova lo stesso!».
Il grifone sta scendendo in picchiata. Ti getti prontamente a terra ed il becco della bestia manca il bersaglio.
Sulex china il capo ed invoca l'aiuto degli dei: calcola velocemente la traiettoria, e prima che il volatile attacchi nuovamente, pronuncia la formula delle Folgori Magiche. Sottili raggi infuocati si sprigionano dalle sue dita in direzione della creatura.
«Urrà!» grida Flip. «L'ha preso! Bel colpo, Sulex!».
Cancella le Folgori Magiche dagli incantesimi del chierico e vai al **249**.

243

«Forse il meccanismo scatta con il peso» dici. «Flip, temo che tocchi a te provare per prima».
«L'ho sempre detto che sei il mio migliore amico» replica sarcastica. «Da che parte vado?».

Puoi chiederle di andare diritta su un quadrato verde (**292**), diagonalmente verso la statua su un quadrato grigio (**6**) o verso di te, diritto a sinistra, su un quadrato blu (**323**).

244

Il sentiero diretto a nord svolta quasi subito a destra. Fermati e rifletti: sei partito andando ad ovest, poi hai girato a nord e adesso ad est; non stai avanzando molto. Ed infatti, pochi metri dopo il sentiero svolta a sud e vi trovate in un vicolo cieco. Devi tornare indietro e percorrere il sentiero diretto a sud (**132**).

245

«Vai avanti diritta, Flip».
«Bene, e se di nuovo non succede nulla, voglio andare verso quella porta». Passa su un quadrato grigio che diventa subito bianco. Rifletti sulla sua idea.
«Va bene, Flip» le dici, «muoviti diagonalmente e passa su quel quadrato grigio» (**125**).

246

Il raggio attraversa il settore di Flip e Sulex colpendoli in pieno.
Non puoi fare nulla per loro: inorridito, vedi le loro anime, sottili immagini luminose, uscire dai corpi at-

tratte dalla Gemma dello Spirito: quando toccano la pietra le grida dei tuoi compagni cessano ed un bagliore inonda la stanza.
Adesso i corpi dei tuoi compagni sono completamente bianchi; anche la mazza di Flip sembra intagliata nell'alabastro.
Ormai non ha più importanza chi dei due volesse ucciderti. Sei rimasto solo con la Gemma dello Spirito. Vai al **163**.

247

Vi muovete rispettando il tuo schema. Lampi di luce bianca illuminano i quadrati. Nient'altro!
«Avevo ragione!» gridi. «È una scacchiera!».
La halfling e il chierico improvvisamente capiscono.
«Quando siamo arrivati, eravamo su un lato della stanza, ciascuno su un quadrato. Dovevamo muoverci come i pezzi che occupano quella posizione nella scacchiera. I colori non erano importanti, rappresentano i quadrati bianchi e neri!».
Aggiungi 2 punti alla tua Esperienza per aver scoperto la regola di questa stanza. Vai al **177**.

248

Provi una serie di emozioni contrastanti: contentezza, preoccupazione, rabbia. Ma l'emozione dominante è l'angoscia: nessuno è mai ritornato vivo dalla Torre Fantasma del Castello di Parcesstar. La guardia ti tocca la spalla: «Da questa parte!».
Vai verso la porta, e gli altri due ti seguono: sei già il loro capo.
Passata la porta ti trovi all'aperto e respiri a fondo. Finalmente aria fresca!
Davanti a te c'è un piccolo edificio, probabilmente un'armeria. Sei in un cortile e alla tua destra c'è un bosco. Forse varrebbe la pena di tentare la fuga, piuttosto che affrontare la Torre Fantasma.

«Muoviti!» la guardia apre la porta della sala d'armi. Se vuoi scappare, questo è il momento.
Vuoi entrare nella sala d'armi e scegliere l'equipaggiamento (**290**) o vuoi sfruttare la situazione e scappare (**133**)?

249

Vai verso ovest seguito da Flip e Sulex. Ti trovi di fronte ad un enorme cumulo di terra e sassi. Le piume, i peli ed un terribile odore fanno capire che questo era il nido della creatura che hai appena ucciso.
«Guarda!» dice Flip. Dietro al nido una scala a chiocciola sale verso il soffitto; la cima si perde nella foschia. «È la nostra via d'uscita!».
Puoi andare direttamente verso la scala (**218**) o esplorare prima il nido (**175**).

250

Borbottando qualcosa come «Non mi va di dividere un quadrato con Sulex», Flip gira a destra e passa su un quadrato blu; appena lo tocca diventa bianco. Vai al **206**.

251

«Forse hai ragione, Sulex. Proviamo a spostare la statua».
Flip ne afferra la gamba, Sulex la spalla e tu le braccia.
Somma la tua Forza e quella di Flip al risultato del lancio di un dado. Il contributo di Sulex non è rilevante. Se il totale è 7 o più vai al **226**. Altrimenti, vai al **217**.

252

C'è qualcosa di strano in Flip.
«Mi dispiace per Sulex» dici con voce tranquilla.

«Davvero?» la sua voce suona scettica e sfiduciata. Nella mano stringe il pugnale.
«Certo!» ribatti, sforzandoti di sembrare calmo. Riponi la Gemma dello Spirito nella bisaccia. «E adesso, via di qui!».
«Tutti e due?» chiede; ma non è una vera domanda. Indietreggia di qualche passo tenendo sempre in mano il pugnale. Cosa rispondi:
«Sì, noi due insieme!» e le tendi la mano (**305**).
«No Flip, non posso fidarmi di te» (**156**).

253

Sei nel settore 5, pronto a colpire la sfera. La luce accecante illumina di nuovo la stanza. Lancia un dado: se ottieni 1, vai al **209**; 2, **315**; 3, **181**; 4, **78**; 5, **64**; 6, **23**.

254

Sulex salta dal quadrato grigio a quello blu e subito cade in ginocchio in preda ad atroci dolori. Il quadrato diventa bianco, mettendo in risalto il pallore del chierico. Sottrai 1 punto di Danno dalla sua Energia Vitale e vai al **317**. Ma se pensi di sapere la soluzione dell'enigma di questa stanza, vai al **201**. Prima però annota il numero di questo paragrafo nel caso dovessi ritornarci.

255

La galleria davanti a te è sbarrata da un muro metallico. Se è la prima volta che arrivi qui, vai al **291**.
Se ci sei già arrivato, e hai con te un oggetto che potrebbe essere una chiave, vai al **335**; se ne hai due, vai al **274**.
Se non ne hai neanche uno devi tornare indietro a cercarli: se sei nella torre orientale, vai al **304**; se sei in quella occidentale, vai al **300**.

256

«È soltanto un grosso pesce!» esclami. «Non sarà un problema!». Ma quando la creatura ti sfreccia vicino, il tuo ottimismo svanisce di colpo.
Somma la tua Combattività e quella di Flip al risultato del lancio di due dadi. Se ottieni 14 o più, vai al **321**. Altrimenti vai al **185**.

257

Al segnale prestabilito di Flip balzi avanti. Anche se non è molto intelligente, il gigante percepisce una presenza alle sue spalle. Si gira di scatto roteando l'enorme spada. I vostri colpi rimbalzano sul suo corpo. Inorridito, aspetti la fine: uno dopo l'altro, il gigante uccide te ed i tuoi compagni. La vostra impresa è conclusa.

258

Stenti a crederci: siete sopravvissuti tutti e tre; ormai le creature infuocate sono scomparse dalla stanza.
Devi percorrere ancora un'ansa per raggiungere la piattaforma centrale. Il gruppo può rimanere unito (**307**) oppure può dividersi: mentre Flip e Sulex percorrono uno dei sentieri, tu segui l'altro (**15**).

259

La creatura cade stridendo su Sulex. Lancia 2 dadi e somma il risultato alla sua Combattività. Se ottieni 9 o più, vai al **95**. Altrimenti vai al **124**.

260

Il raggio mortale illumina il tuo settore. Lancia un dado per salvarti: se ottieni un numero minore o uguale al punteggio di Esperienza che ti rimane, vai al **20**. Altrimenti vai al **203**.

261

«Chissà cos'è» dici tenendo in mano la strana sbarra di metallo «ma se era in quel cassetto, servirà di sicuro a qualcosa».
La riponi nella bisaccia ed esamini nuovamente la statua. C'è una cosa che non avevi notato prima: la spada è vera. Ha un'elsa intarsiata, e l'acciaio è stato

temperato accuratamente. Sulla lama sono incise delle figure di guerrieri armati, circondati da giganti.
Se vuoi prenderla, devi lasciare qui la tua; forse ha dei poteri che ancora non conosci.
Quando hai deciso, entra nella galleria alle spalle della statua (**255**).

262

«Vuoi davvero tentare di attraversarla, Flip?» le chiedi. «Potresti ferirti».
Lei scrolla le spalle: «Certo, perché no?». Indietreggia di qualche passo, prende la rincorsa e si getta a testa bassa contro la cortina. Ce l'ha fatta! Il corpo della piccola halfling attraversa la cortina di perline.
«Tutto bene?» chiedi. Non ottieni risposta.
Ti avvicini alla cortina e gridi di nuovo; non senti niente.
«Credi che ci sia qualcosa lì dietro?» chiede Sulex con voce soffocata. «Forse ha catturato Flip!».
«Non lo so». Sei disorientato da tutto quello che è successo nelle ultime ore.
Se decidi di seguire Flip, vai al **25**. Se invece pensi sia meglio lasciare questo posto maledetto, vai al **316**.

263

Ricorda chi ha costruito questa torre: chiedi a Sulex di controllare se sente la presenza di forze maligne.
Il chierico tira fuori il talismano, si concentra ed invoca l'aiuto degli dei; dopo qualche minuto dice: «Ho scoperto qualcosa di magico, ma non è sotto la roccia. Deve essere qualcosa al suo interno».
«Non è rischioso aprirla?» chiedi impaziente.
«Non lo so».
«Come al solito! Che razza d'aiuto!» sbotta Flip.
Cancella il Rivela-Incantesimi dalla lista di Sulex e vai al **202**.

264

Stringi i denti; forse questo sarà l'ultimo colpo. Abbassi la lama e senti risuonare il cristallo: e subito un dolore insopportabile pervade il tuo corpo.
Dalla tua bocca non esce neppure un lamento; scivoli a terra. Era veramente l'ultimo colpo, ma non per la sfera, che resta intatta.
La tua ricerca è conclusa.

265

Flip passa sul quadrato grigio che subito cambia colore. «Finora tutto bene» sospira la halfling.
Adesso la piccola ladra ha tre alternative: può andare avanti diritta su un quadrato giallo (**149**), in diagonale su un altro quadrato grigio (**165**) oppure di lato su un quadrato blu (**301**).

266

Osservi la torre orientale: la luce del tramonto si riflette sulla superficie nascondendone i particolari: vedi solo che è antica, enorme, scura . . . e pericolosa!
Ti avvicini alla pesante porta d'acciaio alla base della torre e respiri a fondo l'aria fresca, forse per l'ultima volta.
La porta gira facilmente sui cardini, con un debole cigolìo. Vai al **9**.

267

Dopo un attimo di sorpresa il gigante scuote la testa e solleva la roccia, pronto a scagliarla.
«Sulex!» gridi. «Non funziona! Prova con qualcos'altro!».
Il chierico prega nuovamente, ma è troppo tardi: il gigante ha già scagliato il masso e lo colpisce. Sottrai 2 punti di Danno dall'Energia Vitale di Sulex.

«Prova con la Paura!» (**308**). Se Sulex ha già usato questo comando, vai al **116**.

268

Sei nel settore 3, di fronte alla scala da cui sei arrivato. Una luce abbagliante taglia l'aria. Lancia un dado: se ottieni 1, vai al **129**; 2, **298**; 3, **273**; 4, **166**; 5, **105**; 6, **223**. Se Flip e Sulex sono nel settore 4 ed hai ottenuto un 4, vai al **246**.

269

Devi attraversare la stanza, anche se l'idea di riprovare quel dolore ti terrorizza. Esamini attentamente la disposizione dei colori sul pavimento.
Hai due possibilità: andare avanti su un quadrato blu (**79**) o muoverti in diagonale su un quadrato grigio (**158**).

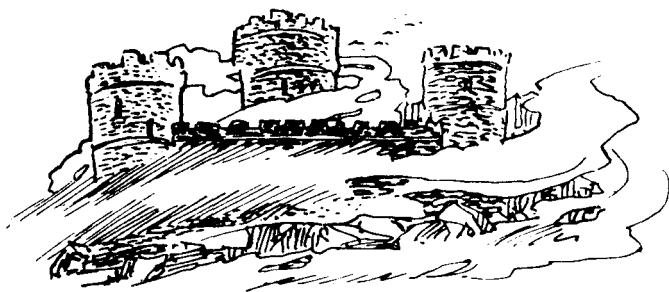
270

La halfling accorre al tuo fianco. Colpisce violentemente il ragno con la mazza ferrata, ma l'arma le sfugge di mano e la bestia le morde il braccio.
«Maledizione!» esclama rabbiosa. Adesso è disarmata.
Stringi ancora in mano un sasso tolto dal mucchio di macerie. Scosti Flip e sferri colpi a destra e a sinistra, schiacciando tutti i ragni.
«Per fortuna non sono un ragno!» commenta Flip, tenendosi il braccio.
«Medica quel morso, Sulex». Durante lo scontro il chierico è rimasto immobile ai piedi della scala.
Lancia un dado per il Danno causato a Flip dai ragni, e sottrai il risultato dalla sua Energia Vitale. Vai al **33**.

271

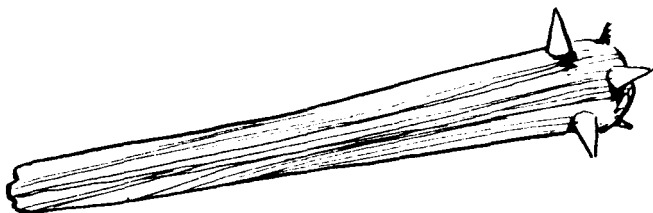
La figura ammantata si volta di scatto: ha sentito la tua presenza. Sei faccia a faccia con una temibile medusa! Il suo volto è incorniciato da una massa di serpenti velenosi, ed il suo sguardo iniettato di sangue... è proprio il suo *sguardo* che è pericoloso! Vai al **4**.

272

Osservi la lama che si abbassa e ti raccogli: all'ultimo momento balzi di lato. Aggiri il gigante e scappi; infuriato, il tuo avversario ti insegue e non si accorge che Flip e Sulex sono adesso alle sue spalle.
Controlli il volto per non tradire i loro movimenti e continui a schivare i colpi del gigante. Al segnale di Flip attaccate tutti insieme.
Somma le vostre Combattività con il risultato del lancio di due dadi. Se hai la spada della stanza degli scacchi, aggiungi 3 punti: è una Ammazzagiganti. Se il totale è 12 o più, vai al **228**. Altrimenti vai al **257**.

273

Il raggio illumina il tuo settore. Lancia un dado per salvarti: se il risultato è minore o uguale al punteggio di Esperienza che ti è rimasto, vai al **20**. Se è maggiore, vai al **203**.

274

Sei di nuovo di fronte alla parete di metallo lucido e adesso hai anche la seconda metà della chiave. Puoi entrare nella torre centrale del Castello di Parcesstar. Lentamente, estrai le sbarre di metallo dalla bisaccia.
«Sbrigati, Carsten!» incalza Flip. «Che aspetti?».
«Non avere fretta» replica Sulex. «Non sai cosa ci sia dall'altra parte. Forse, la morte».
Le parole del chierico ti ricordano l'avvertimento dello stalliere.
Scacci quel pensiero molesto; devi continuare. Inserisci le due sbarre nella scanalatura. Appena i margini combaciano, il metallo emana una leggera luce blu. Osservi ammutolito.
Alle tue spalle Flip indietreggia sconvolta. L'intera parete emana adesso quella luce. Il metallo si sta fondendo ed al centro compare un'apertura. Quando è larga circa un metro e mezzo il bagliore scompare.
Al di là della porta intravedi una stanza larga circa quattro metri. Le pareti sono dello stesso metallo blu grigiastro. Al suo interno ci sono alcune sedie dall'aspetto molto comodo. Entrate nella stanza; alle vostre spalle l'apertura si richiude di scatto.
«Siamo in trappola!» grida Sulex sconvolto. «Rinchiusi nella Torre Fantasma!» mormora, e si lascia cadere su una sedia. Il suo volto è una maschera di disperazione.
Vuoi sederti accanto a lui e cercare di calmarlo (**2**) o cerchi una via d'uscita (**141**)?

275

Rapido, afferri un braccio di Sulex ed estrai l'amuleto dalla giacca. Un vento fortissimo ti costringe a chiudere gli occhi e vi trascina via.
Senti un forte sbalzo di pressione. Lasci cadere l'amuleto e lasci andare la mano del chierico. Sei in un bosco: in lontananza si intravede la collina ed il profilo del Castello di Parcesstar.
Sulex indietreggia e ti fissa inorridito: «Assassino! Hai lasciato Flip lì dentro a morire!» chiude gli occhi invocando gli dei. Questa volta l'incantesimo sarà per te!
«No, Sulex! È stata la Torre ad ucciderla! E poi Flip voleva assassinarmi!».
Vedi un'ombra di dubbio negli occhi del chierico, ma Sulex continua a pregare.
Cosa puoi fare contro un incantesimo? Sfoderi la spada e ti prepari controvoglia ad usarla contro Sulex. Troppo tardi: sta già sollevando le mani.
Lancia due dadi e somma il risultato alla Saggezza di Sulex. Se il totale è 8 o più, vai al **58**. Se è meno di 8, vai al **73**.

276

Ti sembra di essere sotto una pioggia di fuoco. Vorresti proteggerti con le mani, ma questa sarebbe la tua fine. Devi continuare a colpire, nella speranza di porre fine a questo tormento.
Improvvisamente il vampiro scompare e una sensazione di freschezza si diffonde nel tuo corpo.
Recuperi le forze; il vampiro torna all'attacco: tenta di avvolgerti con le ali. Questa volta centri il bersaglio, e la creatura si dissolve in una vampata. Vai al **258**.

277

Tu sei un guerriero, quindi tocca a te combattere. Flip e Sulex possono aprire la botola da soli.
«Flip, Sulex! Andate giù ed aprite la botola. Io intanto terrò a bada questa bestia!».
«Non farti toccare da quel mostro, Carsten!» ti ammonisce Sulex prima di immergersi.
Con il pugnale in mano, nuoti allontanandoti dalla barriera corallina. Proprio come speravi, l'ixitxachitl ti segue. Somma il risultato del lancio di due dadi alla tua Combattività. Se il totale è 12 o più, vai al **288**. Altrimenti vai al **53**.

278

Se non gli porti la gemma, il Conte non ti darà mai tregua. Cammini lentamente osservando l'oggetto della tua ricerca. La tentazione di afferrarla è forte, ma il mago che ha costruito questa torre ha messo sicuramente qualcosa a guardia della pietra: meglio diffidare.
Con la spada, cerchi di scoprire se qualcosa la sorregge. Niente: è sospesa nell'aria. Abbassi la lama e la vedi fermarsi a qualche centimetro dalla Gemma: c'è qualcosa di invisibile che la protegge. Ne segui il bordo con la lama e tracci il profilo di una sfera.
Lancia un dado per vedere in che settore ti trovi dopo l'ispezione della stanza. Non sei nel primo, perché è occupato dai corpi senza vita di Flip e Sulex, quindi se ottieni 1 rilancia il dado. Con 2, vai al **329**; 3, **324**; 4, **153**; 5, **253**; 6, **107**.

279

Nella luce fioca intravedi qualcosa che luccica; forse è la tua spada. Vuoi andare a prenderla ma inciampi in un'ombra scura, perdi l'equilibrio e vai a sbattere contro un'altra sagoma simile. Sono statue di lupi

mannari; toccandole le hai animate e adesso si preparano ad attaccarti.
Cerchi di afferrare la spada, ma uno di loro la blocca con un piede.
Colpisci con il pugnale; inutile, quello solleva uno scudo ammaccato e devia i tuoi colpi. Alle tue spalle c'è un altro di quei mostri. La sua arma cala rapida sulla tua testa. La mente ti si annebbia: il tuo ultimo pensiero è che Flip e Sulex non hanno molte probabilità di uscire vivi di qui.

280

«A quanto pare è sospesa nell'aria. Forse basta prenderla».
Esiti un attimo, poi allunghi una mano verso l'enorme diamante.
Tocchi qualcosa di invisibile a circa trenta centimetri dalla gemma: uno scudo protettivo. Ti ritrai spaventato: forse hai azionato qualche trappola. Niente: a quanto pare quello schermo invisibile è la sola protezione della gemma.
Sei sempre nello stesso settore; Flip e Sulex sono ancora sulla scala nel settore 1. Se sei nel settore 2, vai al **336**; 3, **268**; 4, **229**; 5, **39**; 6, **115**.

281

Osservi ipnotizzato la pietra cadere verso di te. Devi reagire! Calcoli la sua traiettoria e gridi: «Fermi dove siete!». Avanzi di alcuni passi.
Il masso cade tra te e Flip e rotola nel mare di fuoco. Prima che il gigante ne lanci un altro, percorrete il sentiero fino alla piattaforma centrale, lontano dalle fiamme. Vai al **233**.

282

Vorresti prendere l'amuleto, ma dove ti porterà? La tua esitazione dura solo un istante: l'ignoto nel mondo reale è preferibile all'ignoto in questa torre magica.
Stringi in mano la minuscola pietra; un'improvvisa raffica di vento ti costringe a chiudere gli occhi, un violento sbalzo di pressione ti scuote.
Senti il canto di un uccellino ed una lieve brezza ti accarezza il volto.
«Ti stavo aspettando, Carsten».
Apri gli occhi: sei in un giardino, vicino ad un piccolo castello. Davanti a te c'è il Conte Lasson; la sua mano è protesa: non è un gesto di saluto, aspetta qualcosa.
«Dov'è la Gemma dello Spirito?».
Porti la mano al fianco, fingendo di cercarla e sfoderi la spada.
«Ha ucciso la piccola ladra e il chierico. Non volevo morire anch'io!».
«E credi di aver cambiato la tua sorte?» ribatte sfoderando a sua volta la spada.
Un cavallo sta pascolando poco lontano: potresti scappare (**159**).
Se preferisci affrontare il Conte, lancia due dadi e somma il risultato alla tua Combattività. Se ottieni 12 o più, vai al **179**. Altrimenti vai al **333**.

283

Sulex accosta la fiala alla bocca e beve. «Bene» la getta nella sabbia. «Ce n'era un po' anche per me. Forza, andiamo». Vai al **24**.

284

Osservi la pietra. Contro la sfera invisibile i sortilegi non servono: dovrai tentare con la forza.
«La colpirò, e vediamo cosa succede». I tuoi compagni restano in silenzio.
Sollevi la spada e la lasci cadere pesantemente nel punto dove pensi sia la sfera. Senti un rumore sordo: l'hai colpita. Lancia un dado per il Danno e sottrai il risultato dall'Energia Vitale della sfera (20 punti). Una sensazione di dolore si fa strada nel tuo corpo.
«Oh no!» imprechi: hai capito che il Danno alla sfera si riflette anche sul tuo corpo. Sottrai lo stesso numero dalla tua Energia Vitale.
«Dobbiamo colpirla a turno» dici ai tuoi compagni. Non li avverti però che i tuoi obblighi verso di loro finiscono qui: adesso la responsabilità del Danno è anche loro; potranno perdere tutta l'Energia Vitale e morire.
È difficile colpire la sfera perché fluttua nell'aria. Lancia due dadi per vedere se riuscite a centrarla.

Sulex usa il bastone per colpire ed ha bisogno di 9 o più punti. Flip usa la sua piccola mazza ferrata; per colpire ha bisogno di 8 o più punti.
Tu usi la spada ed hai bisogno di 7 o più punti. *Non* sommare nessun punteggio al risultato dei lanci.
Ogni volta che uno di voi riesce a colpire la sfera, devi lanciare un dado per calcolare il Danno. La persona che causa il Danno alla sfera perderà altrettanti punti di Energia Vitale. Potete fermarvi solamente se avete perso tutta l'Energia Vitale o se la sfera si è rotta: dovete totalizzare 20 punti di Danno perché la sfera si rompa.
Se Sulex perde tutta la sua Energia Vitale, vai al **128**.
Se Flip perde tutta la sua Energia Vitale, vai al **66**.
Se tu perdi tutta la tua Energia Vitale, vai al **264**.
Se totalizzate 20 punti di Danno alla sfera senza che uno di voi tre perda tutta l'Energia Vitale, vai all'**89**.

285

«Va bene, provo in avanti» concorda controvoglia Sulex. Avanza diritto su un quadrato grigio e cade a terra. È soltanto paura: il quadrato diventa bianco. Vai al **317**.

286

Il raggio mortale colpisce il tuo settore. Lancia due dadi. Se il numero che ottieni è uguale o minore del punteggio di Esperienza che ti rimane, vai all'**11**. Se invece è maggiore, vai al **32**.

287

I tuoi compagni stanno affrontando un'altra di quelle bestie. Sulex la colpisce col bastone mentre Flip balza qua e là cercando di calare la mazza ferrata.

«Cercate di avvicinarvi!» gridi. «In tre possiamo affrontarli meglio!».
«Ci proviamo!» risponde Flip.
Ti ritiri verso di loro facendoti seguire dal tuo avversario; cerchi di evitare i colpi della sua ascia.
Veloce, Flip balza tra i due lupi mannari e li colpisce entrambi con la mazza ferrata. Il tuo avversario gira la testa inferocito e ne approfitti per affondare il pugnale nel suo petto.
«Attenti!» gridi. Cade a terra agonizzante.
Correte al fianco di Sulex e uccidete anche il secondo. Vai al **184**.

288

Sei girato verso la creatura, pronto a combattere. Non puoi usare la spada perché hai bisogno di entrambe le mani per tenerti a galla.
La bestia si avvicina ed il dolore delle ferite magiche aumenta.
Ti immergi rapido. Appena la bestia ti è sopra, sollevi il braccio ed affondi il pugnale nel suo ventre. L'acqua si colora di rosso e la creatura guizza via contorcendosi, in agonia.
Il dolore delle ferite è scomparso. Hai annullato l'incantesimo! Ti immergi nuovamente e nuoti verso la botola: i tuoi compagni sono riusciti ad aprirla. Vai al **28**.

289

Risalite il camino. Senti un mormorio perplesso di Flip.
«Che c'è?» chiedi.
«Non capisco» risponde. «Il camino finisce tra pochi metri e non si vede altro che nebbia».
Senti un acuto stridio, come di una bestia ferita, sopra le vostre teste. «E questo cos'era?» sussurra impaurito Sulex.

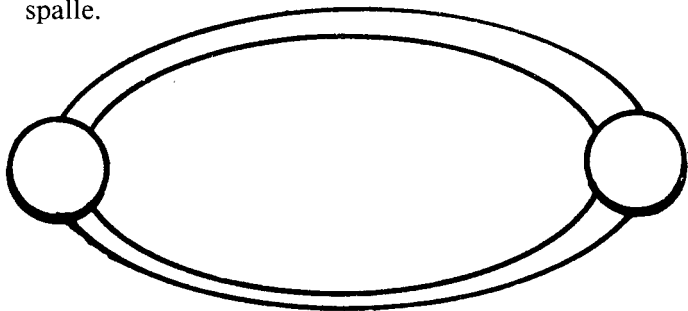
«Non lo so» rispondi «ma tra poco lo scopriremo».
«Dobbiamo proprio?».
«Conosci qualche altra via d'uscita dalla stanza lì sotto?».
«Hmm, no. Andiamo allora, non posso restare appeso qui in eterno» replica controvoglia il chierico.
«Non credo che ti piacerà quassù. Percepisco una qualche forma di vita nelle vicinanze» interviene Flip.
«Anche le mie orecchie l'hanno percepita» ribatte Sulex.
«Lascialo perdere, Flip» dici. «Usciamo da questo camino».
Il grido risuona nuovamente. Arrivate in un ambiente nebbioso.
Distingui a malapena il terreno irregolare, cosparso di rocce.
«Dove andiamo adesso?» chiede Flip. «Non si vede niente».
«Da che parte è quella cosa che percepisci?».
«Laggiù. È una sorgente di calore; ma se è qualcosa di vivo, probabilmente sarebbe meglio starne lontani».
Vuoi dirigerti verso la fonte di calore (**140**) o allontanartene (**154**)?

290

La guardia ti spinge in una piccola sala d'armi, e subito senti un'esclamazione soffocata di Flip: le pareti sono completamente ricoperte di rastrelliere che sorreggono spade, asce, armi di tutti i tipi. La piccola halfling le esamina tutte, anche quelle più alte di lei. Sceglie una mazza ferrata e la fa roteare. I suoi movimenti sono armoniosi: ha una lunga abitudine a quell'arma. «Perfetta!» esclama.

«Faresti meglio a prendere anche un pugnale» le dici. Ne afferra uno e lo infila nella cintura.
Sulex percorre lentamente la stanza, osservando le armi. Scorge in un angolo un vecchio bastone nodoso. Un sorriso gli illumina il viso e lo raccoglie. «Questo va bene per me» dice accarezzando il vecchio legno di quercia.
Ti chiedi cosa abbia di tanto speciale quel bastone, e cerchi anche tu un'arma; prendi in mano diverse spade, soppesandole, finché non ne trovi una che ti soddisfa. Un piccolo scudo attira la tua attenzione: lo raccogli, e prendi anche un pugnale.
Tu e Flip completate l'equipaggiamento con dei corpetti di cuoio, mentre Sulex preferisce avere libero accesso alle tasche interne del mantello.
Resisti alla tentazione di prendere altre armi: ti sarebbero solo d'impaccio.
«Siamo pronti» dici alla guardia. Vai al **188**.

291

«Attenti!» grida Flip. «C'è qualcuno!».
Impugni la spada e vedi che la figura davanti a te compie lo stesso gesto. Scoppi a ridere.
«È il mio riflesso!». Hai di fronte un muro metallico, di un colore blu grigiastro. Nonostante la luce sia fioca, rispecchia completamente il corridoio alle tue spalle.

«Un altro vicolo cieco!» esclami.
«Cosa ti aspettavi in un posto costruito da un mago malvagio?» ti apostrofa Sulex con un'occhiata torva.
Fai scorrere la mano sulla parete. L'unica interruzione in quella superficie levigata è una scanalatura ovale a circa un metro da terra, con ai due estremi due cavità circolari. Le parti curve che le congiungono sono lunghe circa 16 centimetri e larghe 2.
«Cosa credi che sia?» chiede Flip indicandola.
«Non saprei, ma credo sia qualcosa di molto importante».
«Prova con un sortilegio, Sulex» suggerisce la halfling.
Il chierico si avvicina alla parete e sfiora la scanalatura. «Qui, gli incantesimi non funzionano» dice distrattamente. «Dovresti . . .» non completa la frase. I suoi occhi sono assenti; mormora lentamente: «Una serratura, gli dei stanno dicendo che è una serratura. Questa parete è la porta della Torre Fantasma. Esistono due pezzi che formano la chiave: dobbiamo averli entrambi per poter entrare nella torre».
Se hai già trovato qualcosa che assomiglia ad una chiave, vai al **335**. Se non l'hai trovato, devi rifare il percorso: se sei nella torre orientale, vai al **304**; se sei in quella occidentale, vai al **300**.

292

Cautamente, Flip avanza diritta su un quadrato verde. Nessun dolore: dopo qualche istante il quadrato diventa bianco.
«Bene!» esclama sollevata. «E adesso cosa faccio?».
Puoi chiedere a Flip di muoversi diritta avanti su un quadrato grigio (**245**), diagonalmente su uno giallo (**143**) o lateralmente, verso di te, su un quadrato grigio (**91**).

293

Dopo un attimo di sorpresa, il gigante solleva il masso e si prepara a scagliarlo. Improvvisamente diventa un blocco di ghiaccio.
«Ha funzionato!» grida Flip. Percorrete insieme lo stretto sentiero. La halfling passa accanto al gigante inanimato e gli tira un'amichevole pacca sul fondo schiena.
«Flip!» sbotta il chierico. «Non devi irridere chi è stato abbandonato dagli dei!».
Cancella il Ghiaccio dalla lista degli incantesimi di Sulex e vai al **29**.

294

La statua è alta il doppio di Flip; rappresenta un uomo con una corona ed un mantello. La mano sinistra è appoggiata all'elsa di una spada istoriata e la mano destra, sollevata, indica la parete dalla quale siete arrivati in questa stanza. Quel gesto potrebbe essere un invito ad avvicinarsi o un monito a restare lontani.
«Pensi che sia mobile?» chiede Sulex.
«Cosa te lo fa pensare?».
«Ho sentito parlare di statue usate per celare dei passaggi. Forse questa nasconde un ingresso alla Torre Fantasma».
«Non nominare quel posto, Sulex» si lamenta Flip. «Sto tentando di cancellarlo dalla mia mente».
Cammina intorno alla statua esaminandola con attenzione. «Ehi, guardate la spada: è più grande di me! Forse è la chiave della Torre Fantasma!».
Vai al **251**.

295

Sulex è immobile, quasi ipnotizzato. Osserva l'apertura.
«Cosa vedi?».

Il chierico si riscuote. «Niente» sussurra, «ma la stanza sembra . . .».
«Sembra cosa?» incalzi.
«Strana. Proprio strana».
Esiti un istante, poi chiedi «Hai un incantesimo Rivela-Demoni, vero?».
«Sì, ma potrò usarlo solamente una volta» risponde in fretta. «Però, se è questo che vuoi . . .».
Vuoi che Sulex usi il suo Rivela-Demoni adesso (**341**) o preferisci tenerlo per altre occasioni (**304**)?

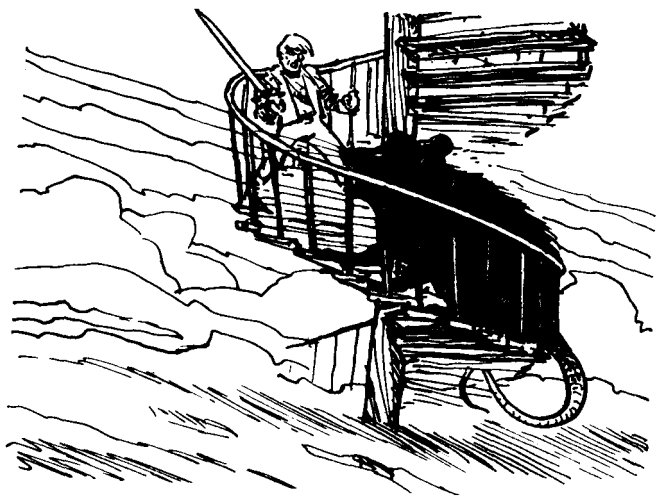
296

Scivoli ogni tanto, ma la salita non è poi così difficile. State raggiungendo la parete esterna della torre. Improvvisamente un lungo strido acuto squarcia l'aria. Vi girate ad ovest: un enorme grifone si sta dirigendo verso di voi; il suo aspetto mezzo di falco e mezzo di leone è terrificante. Forse Sulex potrebbe usare un incantesimo (**242**). Oppure potreste affrontarlo tutti insieme (**164**).

297

La tua spada penetra nel corpo della figura ammantata, che scivola a terra con un gemito. Finalmente vedi il suo volto: è una medusa!
«Non avremmo avuto scampo con lei» osservi. «Se non ci avesse pietrificato con lo sguardo, ci avrebbero ucciso quei serpenti velenosi!».
Vai al **343**.

298

Un raggio di luce illumina un settore vuoto della stanza. Sospiri sollevato: se il raggio ti colpisce, non uscirai vivo di qui.
Se è la seconda volta che vedi il raggio, vai al **31**. Se è la terza volta, vai al **284**.

299

Hai ancora un sasso tra le mani: lo lanci contro il primo ratto che sta sbucando dall'apertura e lo colpisci. Cade ai piedi delle scale, ma il secondo ti ha quasi raggiunto.
Estrai il pugnale e lo colpisci: il ratto è scosso da un lungo brivido e cade a terra, morto. Disgustato, estrai la lama da quel repellente cadavere e lo spingi giù per le scale.
Guardi ancora l'apertura. Non ci sono più ratti. Vai al **51**.

300

Percorrete la galleria di pietra, attenti ad ogni rumore e con gli occhi bene aperti. Dopo un'ennesima svolta, vi trovate davanti ad un ostacolo.
«Questo passaggio non va avanti: è un ramo morto!» esclami.

«Morto?» ribatte Sulex. «Appropriata scelta di parole, Carsten. Quelle laggiù non sono bare?».
La galleria è bloccata da una serie di sarcofaghi incassati verticalmente nel terreno. Hanno la forma di una figura umana e sono cavi.
«Che cosa sono?» sussurra Flip sbalordita.
«Hai mai visto cose del genere, Sulex?» chiedi. Il chierico ha estratto dal mantello un talismano e lo tiene davanti a sé.
«Non sembrano stregati» dice lentamente. «Non più del resto del castello».
Osservi perplesso quegli strani sarcofaghi. Forse sei capitato in un cimitero fuori dell'ordinario. «Potrebbe essere una trappola?» chiedi a Flip.
La halfling si avvicina e li esamina attentamente: fa scivolare le sue mani esperte lungo tutta la superficie di una delle cavità. «Se è una trappola, io non la conosco. Francamente non so cosa siano».
Hai la sensazione che la halfling stia mentendo. Ti avvicini e percuoti la superficie delle cavità con le nocche. Provi a spingere, ma non si muove nulla.
«Forse dovremmo entrarci e vedere se succede qualcosa» suggerisce Flip.
«Perché invece non ce ne andiamo alla svelta?» ribatte Sulex.
Il consiglio del chierico ti tenta, ma la curiosità è troppo forte.
«Ci deve essere un passaggio!» esclami.
«E allora proviamo». Flip entra in una delle cavità. Appena si appoggia alla parete, una serie di fasce metalliche fuoriescono dalla roccia imprigionandole mani e piedi. Corri in suo aiuto, ma senti uno scatto e l'intero fondo del sarcofago ruota su di un perno. La tua compagna è scomparsa!
Tu e Sulex tentate di smuovere il fondo del sarcofago. La cavità è ridiventata una superficie liscia, senza fessure.

Il chierico percuote la roccia. «Flip! Flip!» grida. «Dobbiamo seguirla!».
«Aspetta un momento, Sulex». L'idea di seguire la halfling nell'ignoto non ti entusiasma.
«Carsten, è stata Flip ad insistere perché ti seguissimo nello scivolo! Ora tocca a te aiutarla!».
Se sei d'accordo con Sulex, vai al **173**. Altrimenti vai al **231**.

301

«Non mi piace gran che questa mossa» ma si muove leggera verso di te sul quadrato blu. Sospira sollevata quando lo vede diventare bianco.
«Bene. Ti sei fatta male andando di grigio in grigio e in diagonale. Invece sei rimasta illesa andando diritta e cambiando colore».
«Ma qual è la chiave, il colore o la direzione?».
«Per il momento non lo so».
«Allora, visto che sono io quella che si fa male, scelgo da sola la prossima mossa: vado diritta».
Se sei d'accordo con lei, falla avanzare su un quadrato grigio (**87**). Se pensi sia meglio lasciarla riposare e far muovere Sulex, vai al **55**.

302

Tieni pronto il pugnale. La creatura malefica si prepara ad attaccarti, ma ad un tratto qualcosa di invisibile la blocca e la sbalza lontano.
«Che è successo?» chiede Flip sbalordita.
«Ho usato lo Scongiuro. Quella creatura era un chierico malvagio!».
«Se ne starà lontano adesso?».
«Se è intelligente, sì!».
Cancella lo Scongiuro dalla lista degli incantesimi di Sulex e vai al **313**.

303

La luce mortale colpisce il tuo settore. Lancia due dadi. Se il risultato è minore o uguale alla Esperienza che ti è rimasta, vai all'**11**. Se è maggiore, vai al **32**.

304

Attraversi l'apertura, e mentre cammini tra i tuoi compagni ti senti nuovamente in trappola: non riesci a perdonarti di essere caduto nella rete del Conte, ma ormai devi portare a termine questa ricerca.
«Stai attenta alle trappole, Flip».
«E tu stai attento ai mostri» ribatte tesa. «E tieni quella spada a portata di mano».
La luce fioca rivela un corridoio di pietra levigata, largo circa sei metri. Il pavimento è ricoperto da uno strato di polvere; non ci sono impronte.
«C'è troppo silenzio» sussurra Sulex.
«Preferiresti essere circondato da mostri urlanti?» replica Flip.
«No, certo. Ma sento qualcosa di magico qui; l'atmosfera non è normale!».
«Non c'è nulla di normale in questo posto!» ribatte la halfling.
«È strano, non percepisco nessuna forma di vita qui dentro!».
Percorrete il corridoio alla fioca luce del bastone di Sulex. Ad ogni svolta ti aspetti un agguato. Trovi invece qualcosa di insolito.
«Vieni a dare un'occhiata» esclama Flip. «Sembra la porta di una taverna da quattro soldi».
Siete davanti ad una cortina di perline multicolori che chiude l'intera galleria.
«Non è male» osserva il chierico.
La halfling lo interrompe sprezzante: «Hai dei gusti barbari!».

«Mi riferivo alla qualità dell'incantesimo!».
«È malefica?» chiedi avvicinandoti.
«No, solo magica».
«Vuoi che controlli?» chiede Flip. Dal tono della sua voce capisci che spera tu dica di no.
Si avvicina alla cortina: «Non riesco a vedere oltre», dice esaminandola attentamente.
Cerca inutilmente di scostarla, poi torna indietro: «Non si vede né si sente nulla al di là di quella cortina, ma la cosa più strana è che non si muove. Non credo sia possibile attraversarla».
«Forse si può tagliare» osservi. Sfoderi la spada e la infili tra le perline; la lama penetra soltanto pochi centimetri. Torni indietro: Flip sta esaminando le pareti della galleria.
«Trovato qualcosa?».
«Nulla. Dobbiamo trovare il modo di attraversare quella cortina (**26**) o tornare indietro ed entrare nell'altra torre (**172**)».

305

«Ma . . . ma . . .». Il volto della halfling è il ritratto della sfiducia. Ignora la tua mano protesa.
«Cosa?» domandi.
Flip tiene lo sguardo fisso a terra. «Niente, lascia perdere» dice infine con voce tranquilla.
Alza gli occhi, ora la sua espressione è determinata. Stringi l'amuleto e le afferri il polso.
«Cosa stai . . .» la sua domanda è coperta da un'improvvisa raffica di vento. Senti un debole sbalzo di pressione.
Vai al **322**.

306

Hai la netta sensazione che i tuoi compagni siano nei guai. Risali in superficie; appena riemergi vieni sfiorato dalla creatura.

«Carsten!». Sul volto del chierico c'è una smorfia di dolore. «Non saresti dovuto risalire!».
«Ma . . .». Non finisci la frase: centinaia di piccoli aghi stanno perforando la tua pelle.
«Dobbiamo andarcene di qui! La botola è la nostra unica speranza!» la voce di Sulex è frenetica. «Quella creatura sta usando un incantesimo per ferirci! Fa presto, Carsten!».
Sottrai 2 punti di Danno dalle vostre Energie Vitali. Se Sulex aveva bevuto la Chiave delle Acque, vai al **277**. Se l'avete bevuta solamente tu e Flip, vai al **111**.

307

Sei vicino all'ansa di sinistra e ti incammini in quella direzione. Arrivi per primo al sentiero. Flip ti segue lasciando indietro Sulex. Il sentiero è sconnesso e stretto: in certi punti si riduce a pochi centimetri, e le fiamme sfiorano i vostri piedi. Una volta oltrepassata la metà del sentiero, ti rilassi: sei fuori pericolo. O forse no?
Alzi gli occhi; il gigante si è mosso, non era una statua! Nero di pelle, con la barba ed i capelli rossi, è una visione terrificante. Solleva un pesante masso e lo scaglia contro di voi. Sei in una posizione precaria: lancia un dado e somma il risultato alla tua Abilità. Se il totale è 6 o più, vai al **281**. Altrimenti vai al **183**.

308

Il chierico resta immobile per alcuni momenti, con la testa chinata: invoca l'aiuto degli dei. Il gigante lo osserva stupito, poi solleva un masso e si prepara a scagliarlo contro il chierico. Prima che lo getti, Sulex avanza fissandolo negli occhi e comanda: «Paura!».

Per vedere se gli dei hanno accordato il loro aiuto a Sulex, lancia un dado. Se ottieni un numero pari, vai al **102**. Se ottieni un numero dispari, vai al **200**.

309

Estrai velocemente l'amuleto dalla giacca ed afferri il polso di Flip. Sulex è troppo lento per fermarvi. Una violenta raffica di vento vi avvolge e senti un forte sbalzo di pressione. Vai al **322**.

310

Flip va verso l'uscita della stanza. «Finalmente ci possiamo muovere senza problemi. Andiamo: dobbiamo ancora trovare la Gemma dello Spirito!».
Segui la halfling, ma la voce del chierico risuona alle vostre spalle.
«E quella statua? Ci sarà pure una ragione se questa stanza è così difficile da attraversare».
«Forse la ragione è da quella parte» suggerisce Flip indicando l'uscita.
Vuoi seguire Flip fuori della stanza (**255**) o ispezionare la statua (**294**)?

311

«I ladri devono pagare per i loro delitti» prosegue il Conte. Ma tu vuoi costringerlo ad ascoltarti: balzi su di lui, rosso di rabbia, e lo afferri per la gola. Terrorizzato, il Conte tira una corda; è questione di attimi: due guardie imponenti ti afferrano e ti picchiano fino a farti svenire . . .
Apri gli occhi e rivedi le pareti della piccola e squallida segreta.
Puoi ricominciare l'avventura con lo stesso Foglio di Identità: ritorna al **40** e prendi una decisione meno avventata. Prima però sottrai 3 punti dalla tua Energia Vitale.

312

«Non è possibile! A noi avevano detto che *tu* ci avresti ucciso dopo aver trovato la Gemma».
«Evidentemente dovevamo ucciderci a vicenda. Il Conte non vuole testimoni: nessuno deve sapere che possiede la Gemma dello Spirito».
Il chierico si guarda intorno. «Ciò significa che aspetterà finché uno di noi non ritorna».
«E quindi» completi, «dobbiamo andarcene di qui alla svelta».
«Potremmo andare alla ricerca di un chierico, uno più potente di me, che liberi le povere anime imprigionate in questa pietra!».
«È la prima cosa che faremo» prometti.

313

«Dobbiamo raggiungere la botola prima che il pesce ritorni!» dici inquieto.
Se avete bevuto tutti la Chiave delle Acque, vai al **27**. Se l'avete bevuta solo tu e Flip, vai al **74**.

314

«Prova il quadrato verde, Sulex».
«Preferirei non farlo. Prima mi sono mosso cambiando colore e non è andata molto bene!».
«Ma non ti sei mosso in diagonale».
Il suo sguardo è ostile, ma passa sul quadrato verde. Dopo un istante il quadrato diventa bianco; Sulex è sbalordito.
«Quando sono andato diritto da un quadrato colorato ad uno diverso mi sono fatto male; poi mi sono mosso diagonalmente tra due quadrati diversi e non è successo nulla. Questo pavimento è piuttosto capriccioso!».

«No!» osservi. «La prima volta ti sei mosso di due quadrati, la seconda solamente di uno. Forse è questa la differenza».
«Non c'è modo di sapere con certezza come muoversi? Sono stanco di fare da cavia!» chiede Sulex con voce implorante.
Puoi farlo avanzare di un quadrato su uno grigio (**285**) o su uno blu, due quadrati più in là (**254**) o diagonalmente su un altro quadrato blu (**180**).

315

Il raggio mortale passa alla destra dei corpi senza vita di Flip e Sulex. Loro ormai hanno concluso la ricerca, ma attento! Devi portarla a termine tu! Vai al **56**.

316

«Usciamo di qui!» dici brusco.
«E abbandoniamo Flip?» chiede il chierico sorpreso.
«Forse troveremo un modo per incontrarla dall'altra parte».
«Non con me!» la voce di Sulex è tesa. «Non intendo attraversare altre segrete in tua compagnia».
«Allora non ci resta che lasciare il castello».
Il chierico ti segue cupo; risali le scale ed esci dal Castello di Parcesstar. Gli uomini del Conte ti catturano; tra breve finirai nuovamente in cella.
Questa avventura nella Torre Fantasma è finita. Quando decidi di intraprenderla di nuovo, sottrai 1 punto dalla tua Esperienza a causa della tua viltà.

317

«Niente più ordini, Carsten». Il chierico ha un tono deciso: «So cosa fare adesso: mi muoverò di un solo quadrato alla volta». Attraversa la stanza incolume lasciando una scia di quadrati bianchi dietro di sé e raggiunge Flip accanto alla statua. Vai al **269**.

318

Flip scosta impaziente il chierico ed esamina il chiavistello con le dita sensibili. Lentamente, con tutti i sensi in allarme, lo apre ed infila un dito nell'apertura.
«Ci siamo: c'era una trappola!» muove velocemente la mano. «Ma l'ho scoperta. Forza voi due, venite ad aiutarmi!».
Vi chinate e spingete la roccia che ruota su un perno nascosto. Sotto c'è una cavità che contiene una piccola scatola di metallo.
«Guardate!» esclama Flip: ha in mano una boccetta che contiene un vapore denso. «Gas velenoso!».
«È quasi vuota!» afferma Sulex con disprezzo.
«Vero» ammette Flip, «probabilmente non avrebbe fatto molto danno!».
Vai al **234**.

319

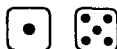
Prosegui lungo il sentiero. «Quel gigante mi sembra un osso duro» esclama Flip. «Dobbiamo proprio andare avanti?».
«Vedi altre alternative?».
Riflette un attimo. «Credo di no» ammette.
Percorrete velocemente l'ultimo tratto dell'ansa e raggiungete la piattaforma centrale. Vai al **233**.

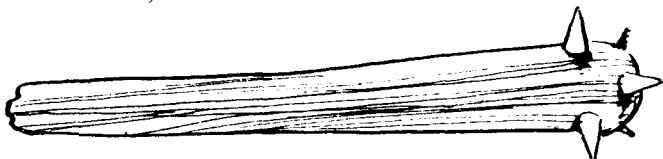
320

«Prima di tutto» sussurri, «andate a controllare quei due sentieri e guardate dove portano, nel caso dovessimo scappare».
Flip si incammina verso il sentiero di sinistra, Sulex verso quello di destra. Però hai dimenticato di dirgli di muoversi silenziosamente!
La figura si gira di scatto: è una medusa!
La malvagia donna ha il volto incorniciato da serpenti velenosi; ti fissa con uno sguardo iniettato di sangue che blocca i tuoi movimenti. Cerchi disperatamente di distogliere lo sguardo ma non ci riesci! Se non vuoi tramutarti in pietra, lancia due dadi: se ottieni 11 o più, vai al **59**. Altrimenti vai al **4**.

321

«Allarghiamoci!» gridi. «Così dovrà attaccarci uno alla volta». Aspetti stringendo il pugnale.
La creatura vi gira intorno, indecisa su chi attaccare. Si dirige infine verso Flip passandoti accanto. Centi-

naia di piccoli spilli trafiggono la tua pelle. Anche i tuoi compagni provano la stessa sensazione. «Le ferite . . . sono magiche» balbetta Sulex.
Tu e Flip cercate di reagire al dolore e colpite.
Improvvisamente, con tua grande meraviglia, la creatura cessa di attaccarvi e si allontana, lasciando dietro di sé una scia di sangue. Sottrai 2 punti di Danno dalle vostre Energie Vitali e vai al **313**.

322

Apri gli occhi: sei in una radura circondata d'alberi. In lontananza si intravede il profilo del Castello di Parcesstar, ma la torre centrale è di nuovo invisibile. Senti un fruscio alle tue spalle. Ti volti: la piccola halfling stringe lo stiletto e si prepara ad attaccarti!
«Ehi!» gridi evitando il colpo. Estrai la spada; a quanto pare hai fatto la scelta sbagliata: era Flip che doveva ucciderti. Adesso devi affrontarla e non sarà facile. Lancia due dadi e somma il risultato alla tua Combattività. Se il totale è 11 o più, vai al **161**. Se è meno di 11, vai al **328**.

323

In punta di piedi, Flip si sposta di un quadrato diritta verso di te. Niente: dopo un istante il quadrato diventa bianco.
«Meno male!» esclama sollevata. «E ora dove vado?».
Può spostarsi su un quadrato grigio, diritta verso la statua (**265**), diagonalmente su uno blu (**212**) o diritta verso di te su uno grigio (**36**).

324

Sei nel settore 3, pronto a colpire la sfera. Il raggio accecante illumina di nuovo la stanza. Lancia un dado: se ottieni 1, vai al **209**; 2, **315**; 3, **286**; 4, **78**; 5, **131**; 6, **23**.

325

Che cos'ha Sulex? Vai verso di lui ma lo vedi indietreggiare, terrorizzato.
«Non toccarmi!» grida.
«Perché dovrei farlo?» chiedi meravigliato.
«Perché hai l'ordine di eliminarci, e Flip è già morta!».
«Ma . . . A me hanno detto che uno di voi avrebbe tentato di uccidermi una volta trovata la Gemma».
Vai al **73**.

326

Con una certa apprensione, vi muovete secondo il tuo schema. Appena toccate i quadrati cadete a terra in preda ad atroci dolori.
«Basta!» esplode Flip. «D'ora in poi decido sola! E tanto per cominciare, io di qui non mi muovo!».
Sottrai 1 punto di Danno dalle vostre Energie Vitali e sottrai anche 1 punto dalla tua Esperienza. Torna indietro e rifletti, prima di dire che hai scoperto la soluzione!

327

Il raggio illumina il tuo settore. Lancia un dado per salvarti: se il numero che ottieni è minore o uguale alla Esperienza che ti è rimasta, vai al **20**. Se è maggiore, vai al **203**.

328

Flip è minuscola, altrettanto il suo pugnale. Non resisterà a lungo alla tua spada e alla tua forza, pensi.

Hai confidato troppo in te stesso: rapida, la halfling schiva la spada e ti pianta il pugnale nel petto. L'arma ti sfugge di mano.
«Perché, Flip?».
Grosse lacrime le rigano il volto. Con voce tremante risponde: «Tu volevi uccidermi!».
«No, ti sbagli». Le gambe ti cedono, scivoli a terra.
«Ma il Conte aveva detto che tu ci avresti eliminato!».
La tua vista si sta annebbiando, parli a fatica. «Anche a me hanno detto che uno di voi mi avrebbe . . .». Ma la frase resterà incompleta.

329

Sei nel settore 2, pronto a rompere la sfera invisibile. Improvvisamente il raggio accecante taglia l'aria. Lancia un dado: se ottieni 1, vai al **209**; 2, **303**; 3, **181**; 4, **78**; 5, **131**; 6, **23**.

330

«Niente!» Sulex getta a terra la fiala disgustato. «Va bene» sospira, «resterò in superficie. Ma se trovate una via d'uscita, non vi azzardate ad andarvene senza di me!».
Vai al **24**.

331

Sulex, in ginocchio, prega gli dei. Strano, con la coda dell'occhio segue tutti i tuoi movimenti.
Cosa sta dicendo? Rende grazie per l'esito positivo della ricerca o chiede aiuto per qualcosa? Forse quello che sta chiedendo potrebbe non piacerti.
Se vuoi prendere Sulex con te ed uscire dalla torre usando l'amuleto vai al **275**.
Se vuoi aspettare e vedere cosa fa, vai al **108**.

332

La mazza di Flip ti sfiora e colpisce il mostro alla testa. La stretta degli artigli attorno al tuo collo si attenua e la creatura scivola a terra, morta. Se è il primo orangosauro che sconfiggi, vai al **35**. Se è il secondo, vai al **227**.

333

Rapido, il Conte sguaina la spada e ti ferisce ad un braccio. Tenti di bloccare il sangue con la mano, ma così ti sbilanci ed i tuoi colpi vanno tutti a vuoto.
Il Conte sorride: «Giovanotto, in questo modo non vincerai mai». Balza di lato mentre tenti un altro affondo; hai lasciato il fianco indifeso! È il tuo ultimo errore.

334

Sempre più scoraggiato, tenti ancora di centrare la sfera. Perché è così difficile colpirla?
Manchi il bersaglio per la terza volta. Stai perdendo troppo tempo in questa stanza, può essere pericoloso. Infatti, dalla Gemma dello Spirito si sprigiona il raggio mortale e questa volta ti colpisce.
Sei scosso da terribili fitte di dolore e provi una sensazione di lacerazione: è la tua anima che viene inesorabilmente attratta dalla Gemma.

335

Emozionato, tiri fuori dalla bisaccia la sbarra di metallo e la passi a Flip. La halfling la osserva attentamente e poi l'inserisce nella metà superiore della scanalatura.
«Entra! Passami l'altra metà».
«Non ce l'ho!».
«Vuoi dire che dobbiamo tornare indietro a cercarla?» chiede nervosamente Sulex.
«Temo di sì. Ci sono due torri in questo castello, e noi ne abbiamo esplorata solamente una. Dobbiamo tornare indietro ed entrare nell'altra».
«Ehi, ecco la risposta!» esclama Flip. «Guardate la scanalatura: l'ovale rappresenta il cortile del castello ed i due cerchi sono le torri. Abbiamo solo metà della chiave».
Con cautela, togli la sbarra dalla scanalatura e la riponi nuovamente nella bisaccia. Se sei nella torre occidentale, vai al **266**. Se sei in quella orientale, vai al **172**.

336

Sei nel settore 2, vicino alla scala d'accesso. Un raggio di luce abbagliante illumina la stanza. Lancia un dado: se ottieni 1, vai al **129**; 2, **213**; 3, **197**; 4, **166**; 5, **105**; 6, **223**. Se Sulex e Flip si trovano nel settore 4 e hai ottenuto un 4, vai al **246**.

337

Il vampiro volteggia sulla tua testa, tentando di dilaniarti. Sei completamente avvolto dal fuoco e forse non uscirai vivo da questa stanza. Com'è possibile che Flip e Sulex se la siano cavata meglio di te? Infatti osservano meravigliati la scena.
Il mostro ti azzanna il braccio e comincia a succhiarti il sangue. In preda al panico, lo colpisci con le mani tentando di staccarlo.

«Carsten, stai fermo!».
Intontito dal dolore, obbedisci a Flip. Senti ripercuotersi nel braccio i colpi inferti alla creatura. Finalmente il vampiro lascia la presa e scompare in una fiammata.
Cadi esausto in ginocchio ed osservi imbarazzato i tuoi compagni. Lancia un dado per il Danno e sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale, poi vai al **134**.

338

«Hai qualche incantesimo che possa servire?» chiedi a Sulex.
«Hmm . . . Ho dei Comandi: una specie di ordini che potrei dare al gigante».
«Qualcosa come 'muori'?» chiede Flip.
«No, niente del genere».
«Ed il gigante obbedirà veramente?» domandi.
«Solo se gli dei lo riterranno giusto».
«E quali sarebbero questi Comandi?».
«Potrei provare con la Paura (**308**) o forse con il Ghiaccio (**238**)».
Ti incammini con Flip lungo lo stretto sentiero. Esitante, ti volti a guardare Sulex. «Forza!» ti incita.

339

Non hai mai visto una lastra di pietra così grande. Guardi i tuoi compagni: Flip, così piccola, e l'ossuto Sulex. L'impresa è davvero senza speranza.
Spingete tutti insieme la lastra, ma non riuscite a smuoverla di un millimetro. «È inutile» sospiri esausto, «proseguiamo».
Vai al **170**.

340

«Ho deciso, Carsten: vado sul grigio!» e prima che tu possa replicare avanza rapida sul quadrato che diventa subito bianco.
«E adesso non mi ferma più nessuno». Gira a destra e cammina diritta verso la statua. Arrivata al bordo della stanza, lancia un grido di trionfo.
Se Sulex è già vicino alla statua, vai al **269**, altrimenti vai al **55**.

341

«Usa il Rivela-Demoni, Sulex. Ai problemi futuri penseremo quando arriveranno».
«Sei tu il capo». Estrae un talismano dal mantello e lo solleva all'altezza del volto; poi si dirige verso l'apertura facendo luce col bastone.
«Senza dubbio c'è una potente forza malefica qui, Carsten. Ma non so se è presente, o se è ciò che rimane dell'influenza del malvagio stregone».
«Non è un grande aiuto».
«È il massimo che puoi pretendere da un tipo come lui» aggiunge Flip sarcastica.
«Volete andare avanti senza i miei incantesimi?» replica Sulex offeso.
«No, certo. Abbiamo bisogno del tuo aiuto» dici cercando di salvare la situazione. Osservi i tuoi compagni: se continuano così saranno più un ostacolo che un aiuto per la tua ricerca.

«Siete pronti? Andiamo».
Cancella il Rivela-Demoni dalla lista degli incantesimi di Sulex e vai al **304**.

342

Flip sussulta quando afferri la Gemma.
«Che c'è? Pensavi mi succedesse qualcosa?».
«No . . .» risponde lentamente, poi cambia bruscamente discorso: «Come usciamo di qui? Il Conte te l'ha detto?».
Alzi la mano e senti l'amuleto appeso al tuo collo. È arrivato il momento di usarlo.
Quale dei due è il tuo nemico? Guardi Flip: non aspetta neanche la tua risposta e si mette a cercare qualcosa nella sua bisaccia. Ha avuto un peso notevole nella ricerca ed ha compiuto imprese che sarebbero state difficili per persone grandi il doppio di lei.
E Sulex? Come al solito sta aspettando pazientemente che qualcuno decida per lui. Il chierico ha sempre seguito i tuoi ordini, anche quando non era d'accordo. Ma in realtà non sai quale sia il suo rapporto con gli dei: forse ha fatto meno di quanto poteva; forse ha tentato di ostacolarti.
Ripensa a tutta questa maledetta impresa e decidi di chi ti puoi fidare: Flip (**309**), Sulex (**275**) o solo di te stesso (**156**).

343

Vorresti piantarla con questa ricerca: sei stanco di combattere ed hai la sensazione di girare a vuoto. Ma non è possibile lasciar perdere, non ancora.
Attraversi la radura e vai verso il sentiero di destra tenendo gli occhi bene aperti. Percorsi circa dieci metri ti trovi davanti ad una svolta a destra.
«Guarda!» grida Flip. Ci sono delle scale. «Forse possiamo andarcene da questa giungla!».
«Non dimenticare che sulle ultime scale sono venuti a salutarci un paio di pteranodonti affamati» osserva Sulex.
L'entusiasmo di Flip svanisce di colpo.
«Beh, ad ogni modo non abbiamo scelta. Possiamo solo stare in guardia mentre saliamo».
La halfling comincia a risalire i gradini con la mazza in mano, pronta a colpire. Vai al **187**.

344

Non puoi evitare di venir trascinato in alto, però vuoi dare almeno un'occhiata all'apertura: apri le braccia e ti afferri al bordo cercando di contrastare la misteriosa forza. I muscoli delle spalle ti si tendono fino allo spasimo: è inutile, devi lasciarti trascinare.
Lancia un dado per il Danno e sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale. Vai al **12**.

345

«Guardie!» senti alle tue spalle la voce del Conte.
Atterri incolume su un prato; alla tua destra, come prima della partenza, vedi lo stalliere. Sta togliendo la sella ad un purosangue nero. Lo spingi bruscamente da parte e balzi a cavallo. In un attimo sei nel bosco, lontano dal Conte.

Ti danno la caccia per parecchie ore, ma conosci bene questa zona e semini gli inseguitori senza difficoltà.
Al tramonto arrivi in una città sconosciuta. Ti aspetta una nuova ricerca: trovare qualcuno in grado di liberare le anime imprigionate nella terribile Gemma dello Spirito.
La prossima volta che entri nella Torre, avrai 1 punto in più di Esperienza per essere riuscito a sopravvivere a tutti i pericoli della ricerca.

EX LIBRIS

Una collana di romanzi e racconti capaci di accendere forti emozioni, che affrontano temi di grande coinvolgimento, che suscitano interrogativi, curiosità, interesse.
Libri per giovani adulti che vogliono sapere, sognare, prendere posizione.
Libri che vogliono lasciare una traccia nella memoria, nel cuore, nella pelle; libri da ritrovare tra qualche anno, forse, per ricordarsi di come si cresce.
Ex libris
Fuori dalle pagine dentro nella vita.

1. *Cambio di stagione, di Angela Nanetti*
2. *Dopo la catastrofe, di Gudrun Pausewang*
3. *Blackout - Nel buio del terrore, di Donatella Ziliotto*
4. *Tanti auguri!, di Francesco Tullio-Altan*
5. *Pink Flamingo, di Monika Seck-Agthe*
6. *Guardare l'ombra, di Angela Nanetti*
7. *In fondo al tunnel, di Wolfgang Gabel*

Edizioni E. Elle

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei **librogame®**, *se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* **librogame®** *in libreria, se hai trovato degli errori . . . insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.

via San Francesco, 62

34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

La mia serie preferita è:

1. ....

2. ....

3. ....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo **librogame**®

SI NO

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

....

....

....

LA TORRE FANTASMA

Un'avventura mozzafiato
basata sul *role-playing game*
che dall'America ha conquistato
tutto il mondo: ormai un vero e proprio
mito per gli appassionati e
il grande pubblico.

In questo libro il protagonista sei tu.
Insieme ai tuoi compagni devi
entrare nella Torre Fantasma, un
edificio che appare e scompare, e di cui
nessuno può garantire la presenza . . .
qui è nascosta la Gemma dello Spirito,
l'unica chiave che può farti recuperare
la condizione di uomo libero.

Librogame . . . il protagonista sei tu.
Lo leggi come un libro, lo giochi
come un gioco, lo vivi
come un'avventura.

copertina illustrata da Keith Parkinson

ISBN 88-7068-173-4

70681734

L. 7.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu